零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 2月
Vol.172
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

英雄联盟 第二赛季你必须知道的革新！

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

专题企划

2011网络微纪元

看ni妹

网游首席美女陪玩

小苍老师 雪喆

玩家交流特别版

从撸阿撸悟出的人生哲理



动作网游就是龙之谷
dn.sdo.com
1月13日
新服启航龙年征程
屠龙争霸赛 火热开启中
价值 998 元电脑游戏攻略专属礼包发放中
礼包包含：龙之谷白色大翅膀 (30天)，清新时装、背包仓库 (5格)等
电攻专属领奖码：dnlover04 领奖地址：lj.dn.sdo.com
盛大游戏

电脑乐园游戏攻略 2012

撸（第六章）《如果宅》作者有时右逝最新连载力作

2月号 总第172期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 微专栏
014 撸 第六章
017 四格漫画
018 写作之路第二期

PCGG 英雄联盟专区
020 第二赛季你必须知道的革新
022 开黑阵容解析——下路最佳二人组
024 机动敏捷的小狐狸——阿狸

PCGG 魔兽专区
026 WOW中的苦情人

PCGG 强打攻略专区
030 各BOSS战攻略心得——妖々剑戟夢想
033 《雨血2：烨城》攻略重点
034 月夜响荡曲——物品图鉴攻略

PCGG 攻略全指引
036 露娜2：75级转职任务全攻略
038 大宋：体验零职业玩法 做一次武功达人
040 天龙八部3：环环相扣的新年活动
042 倚天屠龙记2：升级有诀窍！每日必做盘点
044 梦想世界：天魔世纪之战！105级副本攻略
046 神鬼世界：让屠魔套装飞起来！

PCGG 第一现场
066 NBA2K online圣诞大战：见证最真实的篮球比赛

PCGG 动漫生活铺
070 CG电影的逆袭——《铁拳：血之复仇》

PCGG 玩家交流
072 从撸阿撸悟出的人生哲理——编辑篇

PCGG 看Ni妹
077 网游首席美女陪玩“小苍老师”——雪喆

PCGG 其他栏目
052 E网情深
054 电攻宝盒
060 卡牌桌游
064 面对面
067 后勤组
079 回函卡

PC Game Guide 电脑乐园 游戏攻略 月历

电攻单机业界动态表（2月）

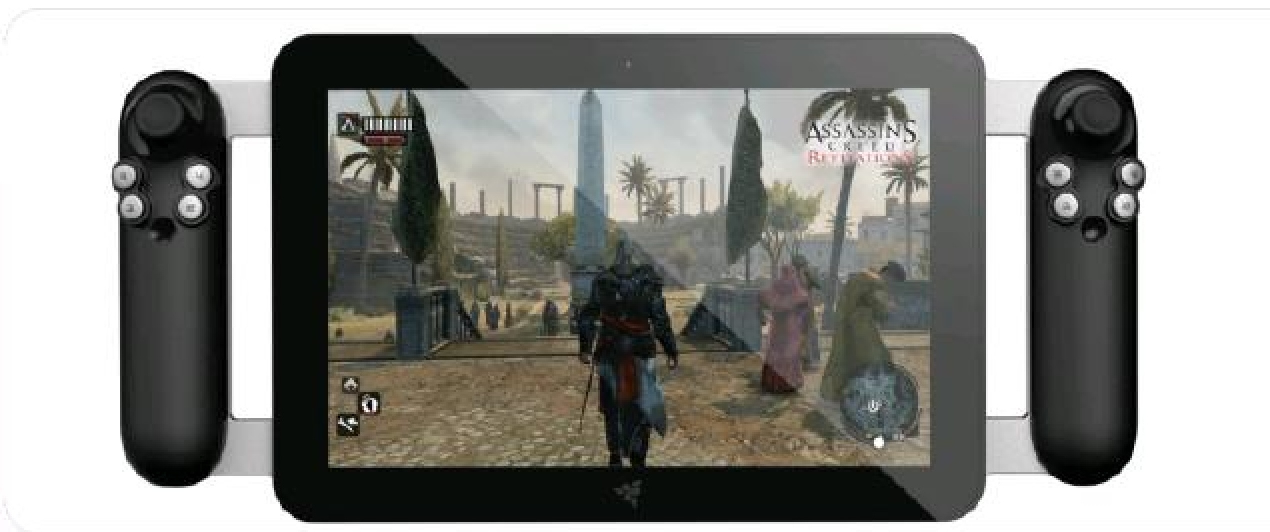


3 Fri

由Wizarbox开发的点击式冒险新作《莫嘉娜船长和金龟》上市。简单化的新型操作方法是游戏的亮点。



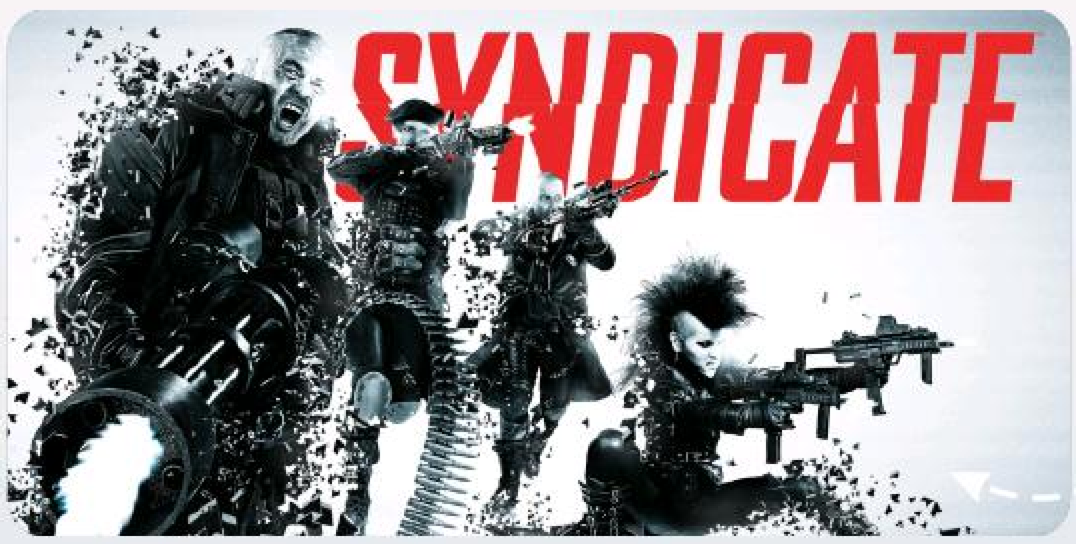
一部胎死腹中的蝙蝠侠游戏的设定画面目前在网上流传。该游戏的背景定位在19世纪，讲述的是布鲁斯·韦恩在煤气灯时代和小丑斗争的故事。游戏画面充满蒸汽朋克的味道。



著名的游戏电子设备生产商Razer推出了代号为Project Fiona的游戏专用平板电脑。该平板内置强力I7芯片，外带操控手柄，能跑win8系统和大部分的主流游戏。



UBI育碧公司的射击游戏大作《幽灵行动：未来战士》宣布跳票至5月份。该游戏是育碧公司在FPS领域的心血，但它在PC上发布的前景还不明朗。



21 Tue

《暴力辛迪加》讲述2069年，世界被划分成由巨型企业集团控制的地区。这些集团已经彻底改变了消费者与数字世界交互的方式。玩家扮演商业帝国的代理人，在商战的最前沿体会高科技的战斗。

February



is a good month to...



7 Tue

经过多次跳票之后，暴力风格的动作射击游戏《黑暗2》终于要和大家见面了。本款游戏延续上一代的剧情。玩家可以使用普通的火器或者召唤黑暗的恶魔力量作战。

10 Fri

《铁血联盟》是一款备受宠爱的雇佣军为主题的策略游戏。这次新发布的现代翻版加入了更加符合目前玩家口味的游戏元素，包括即时战斗动画和角色成长系统等要素。



网游《星球大战：旧共和国》获得了吉尼斯世界纪录颁发的“对话最多”纪录认证。该游戏凭借200多个声优录制的超过20万条对话信息（声音），一举打败过去所有的电影和电子游戏，成为了史上最能侃的独立娱乐项目。



去年年底，有传言说《潜行者2》游戏的开发陷入了困境。目前从开发团队传来好消息，虽然条件艰苦，但他们仍在继续开发这款FPS大作。新游戏坚持写实风格，最快在今年与大家见面。





在2011年E3展上广受好评的RTS游戏《战争游戏：欧洲扩张》将会于2月发布。本款游戏全面模拟了各种现代战争的场面，相比之下只有步兵的FPS游戏就像是过家家。

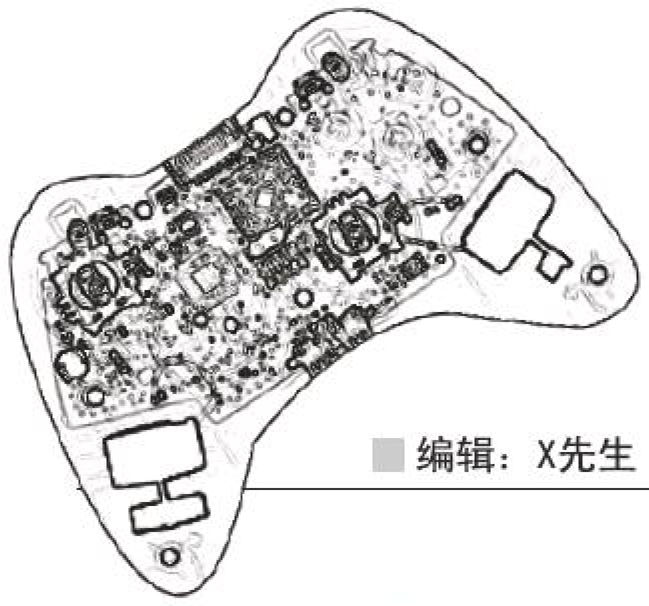
主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤 倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏新闻

X光透视

■ 编辑：X先生 ■ 美术：grass

■ 文中评论均不代表本刊观点

游戏中作弊的人，生活中更可能是混球



著名的游戏开发商PopCap最近调查发现。那些在社交游戏中作弊的家伙在现实中更可能是一个投机取巧的人。该项调查基于1200个成年游戏玩家的反馈数据得出。调查发现相比较游戏中的老实人，游戏中的作弊者在现实中耍滑头的几率要大三倍。如果一个玩家在游戏中使用外挂、修改，或者别的不被规则认可的手段，那么他也更可能在游戏外的税收、学业、情感等方面撒谎。

■ 少年。做人要敢于面对，心胸坦荡。即使是游戏打不过去了，也不要轻易作弊，也不要随便修改。如果游戏里养成了乱来的习惯，闹不好在生活中就变成一个烂人咯。

屠龙宝刀 十万一把





游戏《九阴真经》前阵子举行了一场拍卖会。一把屠龙宝刀的刀鞘以10000元起价，最终以100000成交。同期成交的还有两万七的宝剑和九千的马匹。这把刀和人物时装一样是道具，不带属性，不会影响游戏平衡。

■ 这条新闻在国内网游市场上也能算是创造了历史，也被不少外媒转载。一般的虚拟物品交易中，金额比较大的都是高级装备账号之类。一把无属性的刀能够获得这样的追捧，只能说这款游戏能够抓住一些玩家的心灵。我猜这位玩家能够从中实践自己的文化影响力。有传言说游戏公司可能会推出“改变外观”的服务，如果拥有这把刀的玩家看腻了它的外形，还可以换一种模型试试。

飞行侦察 已成时尚

随着移动设备的计算能力增强，曾经只有在间谍电影中才能看到的高科技侦查设备现在已经变成了个人玩具。在2012的CES展上，Parrot公司推出了AR.Drone二代。它通过Wi-Fi遥控，理论飞行高度50米，可以拍摄全高清照片以及720P高清视频，支持iOS设备以及Android手机和平板遥控。

另一家Interactive Toy Concepts公司也推出了类似的产品。他家的遥控车和遥控直升机同样通过Wi-Fi连接移动设备，售价仅需几百元人民币。





■ 现在的玩具实在是太酷了。手机开着直升机就去了。如果它的摄像头还能转动……或者再添加一个遥控的机械手臂，机械投弹器什么的……这东西能够干的事情太多了。恩，大家想到了什么邪恶的用途没有？

招行信用卡联手腾讯游戏为您用心创造快乐

近日，招行携手腾讯游戏联合推出腾讯游戏联名信用卡。该系列信用卡不仅在设计上独具匠心，而且还在卡片功能上为玩家提供了一系列专属优惠和游戏特权。

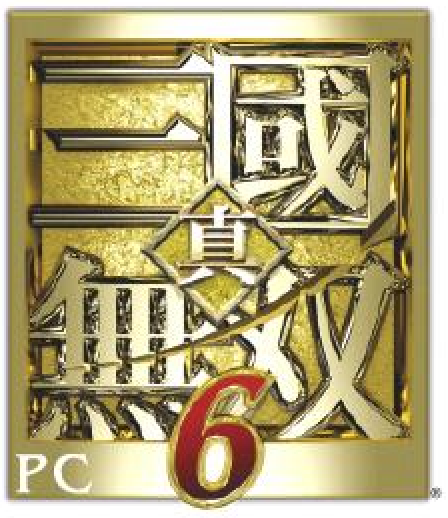


首次成为招行信用卡持卡人的玩家，在发卡月次2月月底前，刷该卡任意消费满3笔，每笔消费达88元（含以上），即可获赠2,000招行腾讯专属永久积分。在腾讯游戏子网站微博墙上通过腾讯微博分享卡片信息或用卡体验，即可获抽奖机会。此外，持卡人还可尽享更多其他用卡便利。

冷饭频发PC版

在游戏市场景气度下滑的今天，一些传统的平台类游戏开发商开始转向重视PC市场。除了考虑推出新版本PC游戏，还有不少厂家把其他平台上的经典作品拿来发布到PC上。最好的两个例子就是日本Falcom的《伊苏7》和KOEI的《真三国无双6》。这两款游戏本是PSP和PS3上的强力神作。目前已确定会由专门游戏公司移植到PC上，并将会针对性地强化画面和操控。





■ 其实这两款游戏的忠实粉丝早就已经把它们玩透了。但是如果出了PC版，一定还会有人入手玩一玩的。在我们可爱的祖国，除了PC平台以外，其他的游戏平台规模都比较尴尬。另外就是蛮期待PSV平台未来的发展，似乎PSV上面有不少有意思的游戏，不知道哪年能出PC版本呢。

盛大与蜗牛 双核运营《九阴真经》



2012年初的游戏产业年会期间，盛大游戏与游戏蜗牛召开签约仪式，正式宣布达成深度合作，双方将就超人气武侠游戏《九阴真经》展开“双核运营”，联手开创网游行业合作模式。区别于以往的“研发-运营”和“联合运营”模式， “双核运营”强调由蜗牛和盛大利用各自核心优势，联手投入运营，共同处理和满足玩家的“个性化的游戏需求”和“标准化的服务需求”。

■ 这件事情是一件好事。就好比上海台投资拍的电视剧在湖南台也能播放，这是游戏行业更加成熟的体现。对玩家来说，花钱玩游戏，总是希望能玩到一款有趣的好游戏，同时也希望它的运营能够稳定，环境能够清净。在网游市场中，多个厂家之间的合作可以让普通玩家有更多自由的选择，从理论上来说也会获得更好的服务。据推测，盛大可能会侧重于大规模的标准化服务，而蜗牛则会侧重于为有需求的玩家提供个性化的服务。如果您了解证券市场里的“资产组合理论”，就会知道混合了多种配置的组合总是更加保险一点。





电脑终于能眼神交流

一家来自瑞典的公司目前展示了他们的眼球追踪交互工具，名为Gaze。这款工具兼容微软Windows 8用户界面。如果你不想使用触摸屏幕或者鼠标控制，Gaze会是一个不错的替代方案。Gaze是一个放置在笔记本电脑屏幕下的设备，你可以通过按触摸版激活它。它可以通过定位用户瞳孔的焦点位置来定位鼠标，帮助操作电脑。在操作精度方面，Gaze目前还仅能达到0.5厘米左右的误差。

■ 这个技术老早就已经出现，一直在不断地完善中。它已经可以支持Windows 8的手势操作和一些游戏的控制。因为微软已经宣布Kinect将会和Windows 8高度协同，我们可以肯定未来会有不少电脑具备这个功能。希望电脑娘变得越来越贤惠。未来有一天，如果我看着电脑的眼神软绵无力，她就自动播放一段振奋的音乐给提提神。

小提示：未来的鼠标手可能会变成鼠标眼。眼科医生是一份很有前途的职业啊。

游戏风云精诚打造 2012游戏春晚看点纷呈

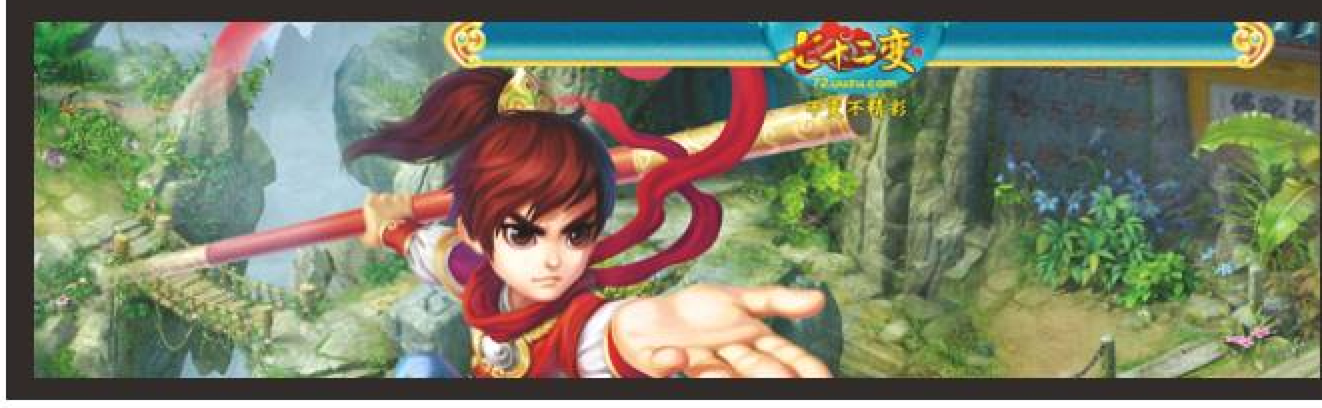
2012第二届“游戏春晚”于1月22日除夕夜向全球游戏玩家播出。本次游戏春晚的嘉宾包括：电竞圈的三大名嘴比比西(BBC)、海涛、二龙携手著名舅舅党老刀、网络红人砖家、世界拳皇冠军小孩及动漫达人纱布蓝等近20多位游戏界明星。由游戏风云主办的第二届游戏春晚本着打造“游戏人一嘉年华”的理念，结合龙年元素，旨在将本场晚会办成最具游戏特色的春节特别节目。在除夕夜为游戏人提供一份别样的盛宴。





■ 除夕除了“那套”春晚，也是该有别的选择。要不然，等窗外的爆炸声消下去的那段时间，就只能打DOTA了。

《七十二变》2月9号不删档内测



游族首款策略RPG页游《七十二变》，即将于2月9日不删档内测。游戏开启Q版页游新思路，结合时下流行的穿越元素，轻松修炼乐趣取经，众妖齐出为你所用，变身战斗玩转策略，将带给玩家一个全新的西游冒险体验！游戏具有五大独有特色：中式卡通2.5D场景，引领一代画面风格；无商城无职业不跑图，玩法全新革命；上亿种战斗组合，确立变身玩法新标准；佛道相争统一三界，传统西游的另类解读；轻松休闲，白骨精最爱玩的Q版休闲RPG页游。

X光透视

编辑：X先生 美术：grass

虚拟现实游戏大爆发

基于iPhone的虚拟现实游戏已经不是什么新鲜玩意儿了。目前这方面的游戏已经有了不少的进步。一家名为WowWee公司推出了一系列名为AppGear的增强现实游戏。这些游戏并不只是在屏幕中的虚拟世界玩，也需要现实生活中的道具来配合。当然，只要你购买游戏，就能同时获得它的小配件。

外星人越狱





玩家要防止外星人到达通讯塔，向他们的老家发送讯息。图中的方块盒子和背景就是游戏中的场景，这个游戏玩的时候需要站起来，拿手机照着盒子，然后绕着打。游戏玩起来相当锻炼身体。

泡沫战斗机



这款游戏在iPhone前端夹着一个泡沫的小飞机模型。模型包括多种老爷战斗机。据说这个游戏能够让小孩子有一种超凡的成就感。



精英指挥官





这款游戏将iPhone作为瞄准器夹在一把塑料枪上，iPhone的摄像头可以拍摄背面的真实场景，然后游戏在这些真实场景里再加上奇怪的敌人。玩家可以随意射击，就是要小心别打得太High打碎了什么瓶瓶罐罐。

神秘雷射枪

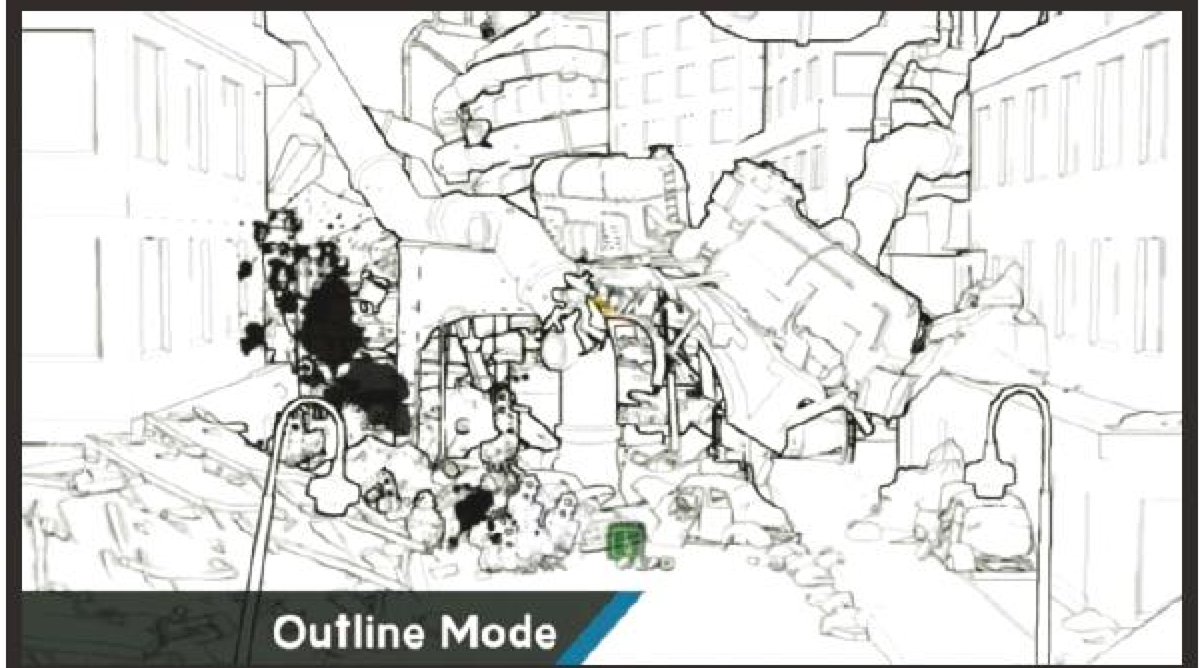


这款游戏的主要卖点是可以自己亲手组装雷射枪。买游戏的时候能够拿到一套散装的雷射枪配件。在真实世界中拼搭好雷射枪之后，玩家可以用iPhone扫描雷射枪的实体版本，然后就能在游戏中获得特殊效果

■到今天，游戏的发展已经返璞归真了。回想我们小时候，没有什么游戏的时候，自己折个纸飞机也能玩得尽兴。上面那个泡沫战斗机的虚拟游戏，基本上也就是一样的概念：靠脑补，其中乐趣主要源自玩家自己发挥想像力。目前看到的这些虚拟现实游戏还比较基础，大多数是低龄段的玩家会喜欢的类型。在未来，我们玩游戏，不仅仅是玩游戏的里世界，还能连带着游戏外的真实世界一起玩。可以肯定我们不久之后就能见到某些虚拟现实的大型游戏。比如虚拟现实版的《使命召唤》（已经有玩家借助谷歌街景做了一个概念出来）或者虚拟现实版的模拟城市之类的。这个充满着悲剧与不幸的世界啊，如果处处都有游戏在，那该多好呀。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





育碧向大家展示了其开发的横版动作射击游戏《机器人大暴动》中超酷的黑白轮廓模式。该模式可能会被作为一种奖励加入到最终的游戏版本中。《机器人》本身以爽快的虐杀为卖点。

EA将要推出2D横向漫画风格动作游戏《闪客》的第二代。从预告片中我们可以看出游戏动作的流畅度有较大提升。同时，它也保留了漫画风格的暴力美学和卡通的搞笑风格。















1 横板过关游戏似乎有复兴的趋势。史克威尔艾尼克斯发行的《恐怖女孩》也有着很高的人气。这款哥特风格和漫画风格结合的冒险游戏将在年内与大家见面。听说难度较大。

2 《生化危机：浣熊市行动》公布了多人模式玩法。玩家可以选择做伞公司的保安或者美帝特种部队，来一场4V4的死亡竞赛、生化危机或者生存模式（生化危机也开始抄袭CF了！）。

3 《生化危机：浣熊市行动》的另一部预告片中，展示了不同派别的人类之间的冲突。18禁级别的僵尸当然也是其中吐点。

4 前些日子，2K Games在《XCOM》的老品牌之下推出了一款新的FPS游戏，然后他现在又告诉我们，还有一款Xcom游戏叫《幽浮：未知敌人》，该游戏将会做成战略游戏。一蛋双黄，就是说的这回事儿。

2011 网络"微"纪元

腾讯微博
t.qq.com 你的心声 世界的回声

郭美美 微时代 微距离 苍井空 媒体时代 乔布斯 泛娱乐时代 激活码

微博十大游戏新闻

一、郭美美到底惹了谁?

事件: 在著名的郭美美事件之后不久，腾讯微博上出现了"郭美美"和"郭美美工作室"这样的认证用户，就在网友热议的同时，郭美美同学发布微博声称代言网游，拍摄宣传片，演唱主题曲。立刻，貌似不相干的网游跟道德沦丧扯上了关系。

评议: 郭美美一句"都是干爸送的"引发全国网友会心一笑，"我爸是李刚"的震慑余波仍在，美美又把网友们雷得人仰马翻。数十年努力不如一个好爹地，干爹成为了2011年最给力的称呼，"拼爹"一词也给这个时代画上了无奈的符号。



在这个"仇官、仇富"的年代里，郭美美以一种前所未有的方式，刺痛了所有人的神经。她的名字已经成了这个微时代的符号，在这个点击率代表一切的互联网时代里，其包含的商业意义就显而易见。不过对于这个人神共愤的名字大多数人都是唯恐避之不及，而敢于将这个名字跟自己产品联系在一起的人，那只有是以无边界、无下限著称的网游圈。当美美小姐微博宣称自己要代言网游的时候，左脚狗屎右脚雷的游戏圈又一次刷新了底线。

在网友无情地撕破郭美美的伪装，歇斯底里地倾入她隐私的同时，我们不禁要问，"郭美美"不止一个，比她错的离谱的人更多，为什么独有她享受这种全民公敌的优待？我想这件事，错就错在她生在了微博时代。

二、谁"成就了"乔布斯?

事件: 2011年10月5日晚，乔布斯逝世。在推特网上，乔布斯的死讯以每秒约1万条微博的速度传播，成为推特网有史以来的最大的微博事件。在国内的微博上，乔布斯悼念微博更为强烈，截至10月7日晚间21:00，腾讯微博这一主题的微博数约为8800万条。人们之所以歌功颂德的原因只有一个：乔布斯没动枪没用炮，用他的苹果改变了世界。

评议: 大洋彼岸一民营企业家公布死讯，在媒体和微博的推动下，这一事件就像蝴蝶效应般引起全球悼念。其跨行业、跨国界的影响，百年不遇。

网友说牛B当如乔布斯，生前刷我们的卡，死后刷我们的屏。如今他去了，我们记着的是他用自己的智慧与拼搏改变了自己，更改变了世界！他将成为后时代科技与艺术完美结合的代名词。

百年的历史长河中牛人巨多，何以独乔布斯能获得"全世界"的关注和赞誉？在万千悼念乔布斯的大军里，用过苹果产品的人并不是很多，很多人只是跟风起哄，这是我们这个时代的特性，接受信息的渠道越来越多，越来越方便，反而少了很多独立思考的空间。苹果改变了世界？大多数人连苹果都没摸过！这种现象也让我们反思，为什么一个民企老板的逝世会引发全世界的关注？

这就是所谓舆论的力量，用过乔老爷产品的人比例不大却是当前社会的精英、行业的典范、舆论的焦点。被关注的总是小部分人，大部分人生活在小部分人的世界里。纪念乔布斯，是这个微时代的独特产物，每一个人都可以在公众面前发表自己的观点，每一个人都可以参与，都可以成为新闻事件的一份子——微博，成为这一时刻的最好祭台。

腾讯公司CEO马化腾表示："这一刻，没有一个人的离世能让全世界的人同时感到如此痛心和惋惜，他是我的偶像，也是几乎所有认识的朋友心目中敬重的商业领袖。他完美地把科技和艺术结合，创造了世界上最优雅的产品，不仅留下了市值最高的公司，更留下了人们对他深深的怀念。我们还能再崇拜谁呢？"



三、微时代 = 微距离?

事件: 随着微博的发展，众多外籍制作人进驻腾讯微博（马克科恩，特洛伊，宋在京，小野义德，金亨泰），包括Moon、Grubby这样的竞技选手也加入腾讯微博。名人入驻微博让很多人满足了近距离围观的愿望，也让名人得到了独善其身的空间。

评议: 如果在现实中，这些传说中的人物突然有一天来到你的面前，你会如何反应？要个签名？哆嗦着上去握个手？还是说默默地围观？很显然这样的机会不多，一是这个世界上名人很少，普通人太多，从几率上就比较难实现；二是名人不喜欢天天被围观，谁也不想坐在马桶上被千万人围看——即使你怀着崇拜的表情也不





行。每个人都需要自己的隐私空间。但是，每个人都会或多或少地沉醉于那个“名人光环”，所以当小报上爆料某个明星痛打狗仔的同时，不要怀疑，如果失去了公众的关注，他宁肯被狗仔倒过来暴揍。

隐私空间跟公众关注，是一个令人两难的抉择，微博似乎将这两者的矛盾完美地解决了。微博之前，很难想象能有那么一个平台，既可以在万千人群中展示自己，又可以完美地保护自己的隐私空间。在这里，你可以表达：我想，我可以；又可以选择：不行，我不允许。所以越来越多的名人选择加入微博，原因就在于这个平台可以提供一个像“贫民窟的百万富翁”一样微妙的身份。

微时代不等于微距离，但是，显然我们更接近了。

四、微博开启自媒体时代

事件： 葛斌斌斗鲨鱼，老刀99微博爆料WOW审批，巨人微博谈网游下乡，史玉柱微博爆料封号，魏啸微博谈汉武大帝……腾讯微博成游戏行业爆料营销重要阵地，官方媒体式微的同时，个人媒体却展现出人意料的魅力。

评议： 微博是平媒（纸媒）、网媒之后形成的第三类媒体。在专家泛滥、权威不权的今天，人们获得信息的方式不再是过度依赖传统媒体。媒体的话语权从少数人下放到平民，作为新兴的媒介表现形式，微博同时具备了内容私密性和表达公众性的特点。每个人都是媒体，微博让每个人觉得每件事都可以参与其中。

早晨起来看微博，确实很容易让人产生一种皇帝批阅奏章，君临天下的幻觉。国家大事潮水般涌来，需要迅速作出各种判断，提出各种建议，各种转发，各种忧国忧民，各种踌躇满志，万物皆备于我。每个人心中都藏着一个披星戴月上朝堂的皇帝，微博把人的这种情结激活了。

微博信息有千千万，并不是每个人的言语都能被关注，只有极少数人的帖子能成为舆论的焦点。即使在自媒体时代，人们对于信息的关注也是有选择性的——有一群人，他们身份特殊，他们信息丰富，他们神通广大，他们是认证用户……网友亲切地将这种以非官方身份提供各种热门消息的人为“舅舅党”，这个称呼源起于NGA论坛，有一个神秘的帖子“我有个舅舅在暴雪，他跟我说……”



五、游戏至上的泛娱乐时代

事件： 5月末的一个深夜，微博网友“小飞马”爆料称徐静蕾通过朋友关系索取5枚LOL激活码。随后，徐静蕾通过微博表示感谢……快乐家族代言腾讯游戏、徐静蕾微博求LOL激活码、杨幂、段暄、许嵩、常宽……这些传统娱乐媒体的多领域名人都开始以各种形式搭界游戏圈，游戏作为第九艺术正逐步地成为各娱乐行业的交集点。



评议： “印刷术时代步入没落，而电视时代蒸蒸日上；电视改变了公众话语的内容和意义……”一切公众话语都日渐以娱乐的方式出现，并成为一种文化精神。一切文化内容都心甘情愿地成为娱乐的附庸，“其结果是我们成了一个娱乐至死的物种”。尼尔.波兹曼的《娱乐至死》对于媒体和娱乐进行了深刻的探究，没想到几年之后这种当时看起来的惊人之语便让每个人感同身受。只不过这个娱乐至死的载体换成了游戏。

这是个泛娱乐的时代，行业之间的界限不再如以往那么明显，以前有明星能冠上“影视歌”三栖这样的称号已经很牛逼了，现在几乎每个明星都能多才多艺了，三栖是必不可少的，你只会两招都不好意思跟同行打招呼。

泛娱乐时代不再有严谨的门户之分。快乐家族、徐静蕾、段暄……这些耳熟能详的名人也与游戏圈多少有了那么些不解之缘。如果说前几年这样的触电还让人感觉到突兀的话，那么现在各行各业的跨界合作则是顺势而为、大势所趋了。

六、激活码能不能卖？

事件： “激活码不送只卖，价格很贵！”蜗牛石海这宣传让游戏界骚乱不已。“如果大家本着讨论的心态谈问题，不是发泄情绪，我就客观的谈谈我的看法。”从微博上的言论来看石海逻辑很清楚，思想很清晰。而究竟是什么原因让这位游戏界的大佬口出惊人之语？

评议： 曾经，游戏激活码是珍贵之物，当初为了搞一枚珍贵的游戏激活码，要么花钱买，要么在论坛上冰天雪地赤身裸体倒立旋转365°跪求……现在每月动辄有数十款游戏测试，玩家的选择增多，“免费游戏”大行其道，有些厂商为了吸引玩家恨不得塞钱给你。虽然免费模式往往代价不菲，但玩家已经习惯这种先玩看情况再花钱的形式。如今九阴真经反其道而行之，在网游市场竞争激烈的今天无疑是逆天……在一味“痛骂”的同时，有心人也会思考，石海不是傻子，种种“反人类”的行为是为了什么？

现在新游戏测试之多如过江之鲫络绎不绝，如何在众多竞争对手中脱颖而出是个难题，简单、暴力、粗糙（或许再加个下流二字）的宣传推广成为一个行业潜规则。很多低俗宣传跟卖淫也差不多了，内测的时候欲语还休、故弄玄虚。公测的时候则原形毕露，其通过突破下限吸引群众眼球一切为了高流量好不好玩了再走的狼子野心昭然若揭。在这种低俗广告大行其道的今天，一些不拘一格的创意宣传倒是给业界带来一种清新之气。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

七、不识时务者为莽夫

事件： 陶宏开在微博上大骂游戏误国误民——这是老调调了，不足为奇，不厌其烦地谈，只能说他敬业。李阳在媒体上攻击游戏是毒品，玩家应判刑——过气匹夫，何足道哉。李阳攻击游戏，在家打老婆——名震天下耳！

评议： 几年前舆论一边倒地将游戏定性为洪水猛兽的时候，无数的专家学者对游戏的攻击那是不遗余力——尽管这些顶着权威光环的老爷根本没玩过游戏。舆论害怕游戏就像当年人们攻击电视一样，面对一种全新的娱乐生活模式，大家总是充满恐惧感。当游戏逐步进入百姓生活，大家一起对游戏带来的休闲和快乐感同身受的时候，还敢站出来冒天下之大不韪大肆攻击的游戏的人就有些不识时务了……在全民游戏的今天还有谁敢排斥大家喜闻乐见的娱乐呢？


李阳竟然是个打老婆的汉子

陶宏开从在互联网冒头开始，攻击游戏就成了他的使命，否则他就失去了存在的意义，这种从一而终的表现也算是敬业，所以对于陶教授的言语大家也多了一些理解（或者说是同情）。而李阳则不同，这位曾经疯狂中国的人物曾被无数青少年奉为偶像（唉，大家都曾年少无知过），当年经历过的人也对于疯狂膜拜的事迹羞于启齿。显然这是个偶像坍塌的年代，从娱乐明星到教授学者，没有一个人能经受住舆论的考验。

在骂游戏的名人中，李阳算不上老几，“所有开发网络游戏的都应该判刑”、“中国人最不应该追求物质，比如游戏机，一定要干掉”、“我要在长城做活动，把网络游戏整个烧掉”，这样的疯狂语言大家也习以为常，直到后来，李阳通过打老婆才开始让自己名震天下。

笔者以为，能创造“疯狂英语”这种极端事物的人心理也是极度扭曲的，过分追求极端的人格是不健全的，丧心病狂地学一门外语本身就是一种变态，他这种方式错误地引导了一代人的价值观（夸大了，用推波助澜来形容差不多），当然这个就要拿教育体制来说事了。

如果说微博对社会发展有什么贡献的话，那么李阳家暴对其就是一个极秒的注解。就算你搞的定媒体，你能封得住微博上的芸芸众口么？

八、“做对的事情”和“把事情做对”

事件： “中青宝国庆期间新员工参与培训”，“缺席者春节期间继续培训”，“赔钱货去死”，让离职副总回家奶儿子……这些惊人之语出自中青宝总裁之口，让业界咋舌的同时也让员工战栗不已。事实的真相是什么？

评议： 中国人对于过年过节这种概念非常的热衷，对于加班加点的反感也是与生俱来。过年过节的时候加班加点——那几乎跟掀了祖宗牌位一般事态严重——这就是为什么中青宝在国庆节进行军训招来网络非议的潜在历史原因。


中青宝老总李瑞杰

对于这次事件网民的态度也很明晰，大部分人都反对这种过节加班的行为并将之斥之为令人发指、丧心病狂……这部分基本上都是员工。少部分人表达了对这种行为的理解，这部分基本上都是老板。

其实从一个客观的角度上来讲，支持者有心，反对者也合理，如果平心静气地讨论的话，国庆军训也不是那么地罪大恶极。对于员工来讲，与其在国庆期间无所事事，不如在军训营里跟同事同甘共苦，还管吃管住管培训，何乐而不为？这跟近年来流行的公司文化建设——拓展，是一个道理。对于老板来说，员工散漫，制度混乱，需要用强硬的手段来进行公司管理，也是情理之中。本来是一件于公于私都有利的事情，为何到最后上升到“资本家残酷剥削压榨无产阶级劳动人民”这种阶级斗争的高度？

无非是一个沟通的问题，从这个事件里暴露出的种种信息来看，态度，也是门学问。

九、谁来捍卫我们见义勇为的良知？

事件： “扶摔倒老太太罚四万五”、“路见不平拔刀相助反被打”、“见义勇为成被告”……在这个道德似乎沦陷的社会，人们对于社会的态度变得自私、谨慎，当“金山炼金的CEO王晓东火车上见义勇为与持刀歹徒徒手搏斗不慎负伤”消息传开的时候，人们的反应也是千奇百怪。

评议： 几乎每个人从小到大都要经历一次价值观的改变，从小时候的单纯到长大后的世故，从小时候怀抱跟恶势力同归于尽的牺牲精神，到长大了事不关己高高挂起，这种思想的改变往大了说就是达尔文的适者生存，世俗的变幻让人心寒。犹记得当年韦唯一曲“只要人人都献出一点爱，世界将变成美好的人间”感动大江南北，如今已经沦为笑话。在世俗中见了太多的现实，渐渐地我们都习惯了冷漠。微博，似乎激发了每个人心中的良知，对于社会乱象，大家可以奋不顾身地谴责，但是现实中我们都成了残酷的旁观者……所以当金山炼金CEO面对歹徒奋身而出的时候，人们惊诧的不是他的行为，感叹的是他与社会风俗对抗的勇气。



我们痛恨新闻制造出来的假和谐，也不满现实显露的种种阴暗，从善如流不容易，从恶如流更简单。谴责容易行动难，倘若偶尔会有见义勇为之士揭竿而起，那么起码舆论会认识到人性并未完全泯灭。

起初他们追杀共产主义者，
我不是共产主义者，我不说话；
接着他们追杀犹太人，
我不是犹太人，我不说话；
此后他们追杀工会成员，
我不是工会成员，我继续不说话；
再后来他们追杀天主教徒，
我不是天主教徒，我还是不说话；
最后，他们奔我而来，再也没有人站起来为我说话了。
——马丁·尼莫拉牧师。波士顿犹太人大屠杀纪念碑铭文。1945年

十、空姐来袭，苍井空天价代言

事件： 光棍节前后，众光棍百无聊赖、空虚难捱，突然有内部消息爆出：苍井空正跟国内网游厂商洽谈代言，报价达900万！这价钱可以在北京五环内买三套房子（不需贷款！）在大多数都市青年连卫生间都置办不起的今天，这可谓是天文数字。

评议： 女星代言大家见得多了，往年还请明星撑场面，随着时代的发展，代言风格也变了，这年头只要胸大、腰细、腿子长就能吸引眼球，穿的少就有人看。天天这样肉体轰炸，大众就审美疲劳了。但凡游戏都有用户群体，但凡用户都有个人品味，群众的风格那叫众口难调。这种现象让我们编辑头疼：一个专题这里叫好，

那边厢开骂。但空姐不一样，“德艺双馨”的江湖地位摆那里，大家对于她的关注已经超越了艺术的边界。

中国网民大多会以“苍老师”、“空姐”来称呼这名AV（Adult Video成人电影）明星，难道是因为她在性方面"传道授业解惑"所以备受尊敬？日本是AV产业大国，但苍井空并非其中绝对的明星，很多日本人是在看到媒体报道了她同中国明星同台的消息后才开始予以关注，不过这种“初次见面”的效果就是基本分不清照片中谁是宋祖英、杨澜，谁是苍井空。





2011年微博流行体

时代发展到今天文化界终于能以辩证的眼光来看待八股文——这种死板、框架式的文体更能体现出群体的智慧。读书人突然发现八股文的好处来，唐诗宋词五言七律八股文，其实这种固定体裁的文章也很妙，可惜经过种种原因形成文化断代的这一辈没有祖先那样的文化，所以流行的无非是凡客体、梨花体、寂寞体这样不入流的“文学体裁”——神马？你不知道什么是凡客体、梨花体？你OUT了，打开百度搜索韩寒、杨丽华！没文化真可怕！

微博简短的140字，让更多的文艺体裁得以发扬光大，网友们把这种文艺行为称之为“造句”，这种全民造句的潮流不单单是因为寂寞，更多的是出自心底的共鸣。2011年流行的微博文艺体裁就有好多种，在各种文体的辉映下，即使你是个小学三年级 没毕业，气死语文老师无数的文学白痴，也能绽放出智慧的光芒。

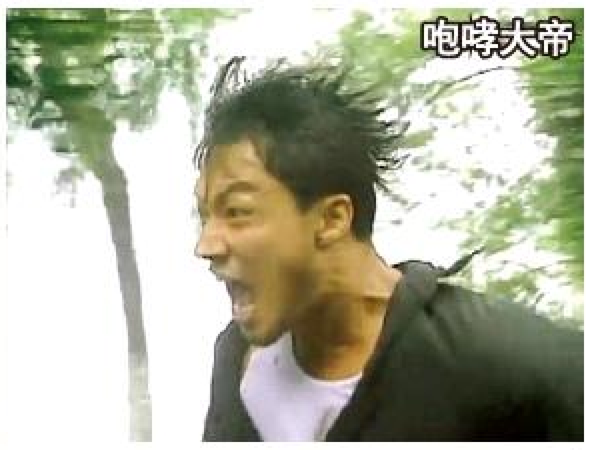
TIPS 八股文也称“时文”、“制艺”、“制义”、“八比文”、“四书文”，是中国明、清两朝考试制度所规定的一种特殊文体。八股文专讲形式、没有内容，文章的每个段落死守在固定的格式里面，连字数都有一定的限制，人们只是按照题目的字义敷衍成文。

咆哮体：伤不起啊有木有！！

风在吼，马在啸，景涛在咆哮，景涛在咆哮啊有没有！咆哮体最早出现在豆瓣，以咆哮大帝马景涛的歇斯底里为主体，伴以候总的“有木有”体，以其激扬的文字，奔腾的情绪，迅速传遍大江南北，后来进化出“汤姆猫体”等各种形式。成为网民发泄情绪最常用的一种文体。

咆哮体多数以“伤不起”和“有木有”收尾！！感叹号十个都不够！！！因其表达了各种无奈！！！在各大社区、论坛流行着各种专业的咆哮体版本！！坊间甚至还流传着咆哮体生成器，输入关键词软件自动生成咆哮体文章。





例句

老子两年前选了法语课！！！！！！！！

于是踏上了尼玛不归路啊！！！！！！！！！！

谁跟老子讲法语是世界上最油煤的语言啊！！！！！！！！

尼玛听的哪个外太空的法语啊！！！！！！！！！！！

跟吐痰一样一样一样的啊 有木有！！！！！！！！！

谁再跟老子讲法语是世界上最油煤的语言 老子一口浓痰咸死你啊！！！！！！！！！！！！！！！

法国人数数真是极品啊！！！！！！！！

76不念七十六啊！！！！！！！！！！

念六十加十六啊！！！！！！！！！！

96不念九十六啊！！！！！！！！！

念四个二十加十六啊！！！！！！！！！！！！！

“男人在宿舍楼下叫女友要叫“2栋401的芳”啊你见过没有！ 带上楼号房号才能避免重名下来一堆女人啊你见过没有！”

淘宝体：亲，包邮哦亲！



淘宝体最初见于购物网站卖家与买家之间交流的语体，后因其亲切、可爱、卖萌的方式逐渐在网络上走红，并渗入更多领域，大学招生广告、警方发布通缉令……各种专业的淘宝体层出不穷，说起来这个文体也很简单，就一个字“亲”……包含了热忱的服务、谦卑的态度、恭敬的语言……言简意赅将一个以45°角向上的服务者姿态给完美无缺地表达出来。

例句

“亲！！！　包邮哦亲！！！”

“亲！不好意思货发晚了，昨天发大水老公被冲跑了现在还没找到亲！”

Hold住体：整个场面我要HOLD住！



Hold住姐诞生于2011年8月9日的台湾综艺节目。一位名叫Miss Lin的网友以雷人的造型呼啸登场：以俗艳夸张的造型、嗲声嗲气的英文、扭捏作态的姿势……向大学生们介绍什么是Fashion。短短几天时间，“hold住”立即正式取代给力和伤不起成为最热门的网络流行语。

Miss Lin的表演有7分钟左右，高潮是“一秒之内变格格”的片段。

而“Hold住姐”的口头禅“Hold住”也遭到明星热捧，何洁在某发布会上没忍住哭了出来，之后赶忙在微博上自嘲：“对不起对不起，怪

我没hold住。”林俊杰也跟着“与时俱进”了一把：“被拍也要被拍得很得体！场面要hold住。”搞笑的是有粉丝“中辉Dee”回复说：“马步要扎稳，如果被人撞到，一个move回来，整个场面要hold住。”

例句

激动人心的兴奋时刻，你在窃喜的同时一定默念“hold住”让自己变得淡定，然后从容大气地去应对。

再或者，你今天买彩票中了500万，要不住提醒自己“hold住”，在领奖途中一时激动当众摔了一跤，一边尽量优雅地爬起来一边告诉自己“hold住”，领奖回到自己家里锁好门，你可以踢掉鞋子兴奋地大喊一声：“我hold住啦！”

TVB体：呐，最要紧的呢，就是开心！



TVB体，是指大量套用TVB电视剧中的经典台词来“吐槽”或者寻求“安慰”，这种新的网络文体被赞语言平实却“很疗伤”，成为新的“吐槽”方式并在网络上走红，受网友追捧。

TVB体的来源据说是在网上有人发了这样一个帖子：“我找不到男朋友，大家可不可以用TVB语气安慰我一下。马上有回复：发生这种事，大家都不想的。感情的事呢，是不能强求的。所谓吉人自有天相，做人最要紧的就是开心。饿不饿，我给你煮碗面……”瞬间火速激发起港剧爱好者们的热情，总结出不少TVB经典台词……TVB体瞬间走红。

例句

编辑缺稿子时……

呐，做编辑呢，最要紧的就是开心。写稿子的事呢，是不能强求的。呐，作者不给你写，是他们不懂得珍惜。发生这种事呢，大家都不想的。呐，我发了围脖，要不要来转一下啊？

苦中有乐的减肥一族……

呐，其实减肥呢，最要紧的就是开心。能不能成功呢，是不能强求的，呐，减肥遇到大餐呢，吃得有点多，发生这种事情呢，大家都不想的，呐，饿不饿？我给你煮碗面，吃饱了才有力气减肥呢。

玩网游的魔兽一族……

呐，玩魔兽呢，最重要的就是开心。装备毕业的事呢，是不能强求的。呐，各大公会不要你，是他们不懂得珍惜。发生这种事呢，大家都不想的。呐，我落30元买了你最喜欢的点卡，要不要一起玩魔兽呐……

蓝精灵体：欢迎对号入座，总有一段歌词属于你



继“淘宝体”和“凡客体”后，“蓝精灵体”也火了——“在那山的那边海的那边有一群蓝精灵……”这是曾经带给70后80后快乐童年的动画片《蓝精灵》的主题曲歌词，热映的电影《蓝精灵》勾起了不少人的怀旧情怀，除了热议电影，网友们还在网络上改编老版《蓝精灵》主题曲的歌词《蓝精灵之歌》。

“蓝精灵体”的改编起源可能是前段时间一则广为流传的笑话：加班到深夜，精神疲惫的我为了发泄心中的苦闷，冲到空无一人的楼梯高唱了一句：“在山的这边海的那边有一群蓝精灵。”忽然，楼下传来一个哀怨的声音“他们悲催又聪明，他们加班到天明。”

网友们在网络和微博上“创造性”地掀起了一股“蓝精灵体”创作热潮，都把自己的职业遭遇用《蓝精灵》主题曲《蓝精灵之歌》表达，版本高达近几十个，甚至还有网友把热点人物郭美美等也用“蓝精灵体”唱了一番——“她们穿金戴银生活在那千爹的大房里，她们没事就爱上网晒宝贝”……没想到这样诙谐的抱怨引发了网友们的共鸣，于是“蓝精灵体”被各行各业的网友们改编成了吐槽专用体。

例句

【程序员版】：“在那山的这边海的那边有一群程序员，他们老实又腼腆，他们聪明但没钱。他们一天到晚坐在那里熬夜写软件，如果饿了就咬一口方便面！哦苦命的程序员，哦苦命的程序员，只要一改需求他们就要重新搞一遍，但是期限只剩下最后两天。”

宝黛体：妹妹，你可曾……



“宝黛体”靠红楼语言走红，契合网友憋闷心态。当宝黛初会时，宝哥哥不再问“有没有玉”，而是和林妹妹有腔有调地谈起织围脖，买股票，调油价……连宝哥哥的扮演者欧阳奋强都忍不住感叹：“宝黛体，你伤不起啊伤不起……”

例句

微博认证版：宝玉便走近黛玉身边坐下，又细细打量一番，因问：“妹妹可曾开博客？”黛玉道：“不曾开，只上过一年饭否，用了几日腾讯微博。”宝玉又道：“妹妹id是哪几个字？”黛玉便说了。又道：“可也有V没有？”黛玉便忖度着因他有V，故问我有也无，因答道：“我没有那个，想来加V是件罕事，岂能人人有V的。”

扫地老太太体：每个人身后都有一个扫地老太太



她，神秘而低调；她，无所不在；她，无所不知；她，总能在看似随意中给你最关键的提醒……她是谁？她就是日前在微博中突然走红的网络虚拟人物——扫地老太太。

2011年1月4日，“程序员幽默”发布了一条微博：“据说在每一个互联网公司里，都有一个扫地的老太太。很偶然地，当她经过一个程序员的身边，扫一眼屏幕上的代码，会低声提醒对方说：小心，栈溢出了。”继而，该微博被疯狂转发，于是，一场继“凡客体”、“3Q体”后的网友造句大赛在微博上火热展开，网友的想象力天马行空，自由翱翔。据不完全统计，网友模拟它的叙事口吻，以各行各业为背景，为“扫地老太太”的故事演绎出数百版本。

例句

据说在每一个大学的自习室里，都有一个扫地的老太太。很偶然地，当她经过一个法语系学生身边，看了看他的笔记，会低声提醒说：小心，形容词应该变阴性复数。

据说在每一个大学的自习室里，都有一个扫地的老太太。很偶然

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

地，她经过一个同学身边，扫一眼桌上的演算纸，会低声的说：小心，注意积分上限。

据说在每一个大学食堂里，都有一个扫地的老太太。很偶然地，当她经过一个厨师的身边，扫一眼锅里的菜，会低声提醒对方说：小心，少放盐了。

试题体：高三毕业了……

凡是经历过高考的同学们都曾有过一段惨不忍睹、刀光剑影的复习阶段，尤其是面对那一道道难上加难的理科考题，更是让人抓狂。但是网友们又出手了，一套又二逼又凶残的高中试题，瞬间秒杀全场！绝对让人猜中了开头，却猜不中结尾。



例句

高三毕业了，他考上了国内的一所大学，而她则选择了出国。不得不面对的离别。在北京机场，两人深情相拥，依依不舍。他默默注视着载她的飞机越飞越高、越飞越远…忽然，他发现飞机航行方向由西向东，且地磁场磁感线方向由南向北，问：飞机左翼势能高还是右翼势能高？

怨妇体：你和我在一起，就是为了……



这一种文体来源于一条微博，"某互联网企业电梯口，看到一女生打电话，边哭边骂：你是个骗子，你根本一点都不爱我！然后又听到撕心裂肺的一句：你和我在一起，就是为了让我给你做PPT！"这条微博一经发布，立即引来众多怨夫怨妇们套用这一方式来造句，在微博上吐槽被骗的经历。这一吐槽方式被命名为"怨妇体"，由此网络热词怨妇体正式诞生。

文体格式

地点：具有行业代表性建筑的各种出口处；

人物：怨妇或者怨夫；　时间：随时；

事件：骗子根本不爱怨妇或者怨夫，和她（他）在一起不是为了爱情。

其标准格式是：某建筑（可用任何行业的建筑替换）门口，看到一女生（或者男生）打电话，边哭边骂："你是个骗子，你根本一点都不爱我！"然后又听到撕心裂肺的一句："你和我在一起，就是为了让我给你……"（原因可以尽情发挥想象力，可用任何与开头行业建筑有关的专业技能替换）

例句

女大学生版：实验楼门口，看到一女生打电话，边哭边骂："你是个骗子，你根本一点都不爱我！"然后又听到撕心裂肺的一句："你和我在一起，就是为了让我给你抄实验数据！"

男大学生版：软件学院门口，看到一男生打电话，边哭边骂："你是个骗子，你根本一点都不爱我！"然后又听到撕心裂肺的一句："你和我在一起，就是为了让我给你修电脑！"城管版：某公园地摊前，看到一男生打电话，边打边骂："你是个骗子，你根本一点都不爱我！"然后又听到撕心裂肺的一句："你和我在一起就是为了可以随意摆地摊。"

拼爹体

一个当今社会流行词，指的是"比拼老爹"。在贫富差距越来越明显的社会，子女的贫富意识也越来越明显，这就造成了子女比拼各自的自己的父母，例如：经济能力、社会地位等等，这些人认为自己学得好，有能力，不如有个"成功"的老爸。这个词和富二代、穷二代这两个词紧密相连。

无证驾驶、打人已经司空见惯了，如果再加上"官二代"、"富二代"就变得更加热闹，2011年9月，李双江的儿子驾车打人，这一惹眼的"星二代"，只因多了李双江这一明星元素，令舆论爆棚，赚足了全国人民的目光。 有网友将李双江与此前新闻事件中的李刚、王军、卢俊卿一起列为"四大名爹"。





例句

"李刚李阳李双江，车祸家暴冲锋枪"

《红爹罩我去战斗》版：小小宝马无牌遛，套牌奥迪跟我走，有人挡我路，直接上拳头，打架斗殴一起上，爹的教导记心头。小小年纪实在牛，不由分说把人揍，红爹闪闪亮，罩我去战斗，坑爹二代如潮涌，前赴后继跟爹走，砸碎所有的穷光蛋，万人面前把脸丢，把脸丢。

《打靶归来》版：日落西山门牙飞，儿子打人把家归把家归，会堂的车证映鲜血，哀嚎的哭声满天飞，哭声飞到天上去，李双江听了心欢喜，夸咱们儿子干得好，夸少爷打法属第一，m i sao la m isao，lasaom i daorual，夸少爷打法属第一！一二三四……

这事儿不能说的太细，想了解四大名爹事迹的人可以自己去网上搜关键词。

中箭体



2011年12月，"直到我膝盖中了一箭"这句话在网上迅速蹿红。这句话是热门单机游戏《上古卷轴5：天际》中NPC对话出现频率最高的一句，被玩家戏称为"上古5的各种卫兵都有的经历"。这种文体也被冠上了"膝盖中箭体"的称号。

因为《上古卷轴5：天际》游戏有巨大的影响力，而且在这个庞大世界里几乎所有守卫都因为这膝盖的一箭由探险家变保安，这种句式迅速在网络流传。

直到我的膝盖中了一箭句式正确使用方法是：后一句话"直到我的膝盖中了一箭"是对前面陈述的否定，例如本来我不认为这句话会流行，直到我的膝盖中了一箭。多用来表示人生中无法预计的意外。

例句

我原来没发过言，直到我的膝盖中了一箭。

我原来是个好男人，直到我的膝盖中了一箭。

我以前也曾是个最强的戒灵，直到我的膝盖中了一箭。

我本来没想到这个词语会这么流行，直到我膝盖中了一箭。
我本来不写新闻，直到我膝盖中了一箭。
我一直不懂啥是膝盖中箭，直到我膝盖中了一箭。

海底捞体



海底捞体是网上针对海底捞的服务而写出来的赞扬的段子，后来经过微博的传播，发展成为独特的语体。“海底捞体”的基本模版是：某天我在某海底捞吃火锅，席间我无意间说了一句……(包括但不限于愿望，情绪，抱怨，看法)，在我结账时……(愿望成真，安抚情绪，例如送亲制玉米饼，送贺卡文字祝福，送礼物，免单等)。

刚开始的一些微博称海底捞服务贴心还较有可信度，但其后不少网友纷纷跟风以“人类(宇宙)已经无法阻挡海底捞”的“海底捞体”造句，创作各种夸张的“海底捞体”。网民的娱乐精神被点燃，揶揄、调侃已经无法满足人们的重口味，各种匪夷所思的段子层出不穷，情况发展得越来越离谱。

例句

“我在海底捞吃饭，忘带钱了。领班说：没关系，下次补。又掏出50块钱：这个您拿着打车。兄弟我感动万分由衷地说，等我有钱买车，一定给海底捞当一月义务司机。领班马上掏出一张银行卡：拿着现在就去买。又喊过来一群服务员：听大哥口音，不像本地人，估计没北京户口，你们现在就去排队帮大哥摇号。”

除了以上文体之外，秋裤体、撑腰体等“文学体裁”也在网上非常流行，限于篇幅这里不一一介绍。

微博恶搞图片：PS在手，天下我有！

在微博上转载最多的不是政治言论、不是事故险情，而是幽默笑话和奇艺言论，有些看似荒诞的东西，传着传着就成为流行了。

在过去的一年里，微博将网民的恶搞和戏谑发挥到了极致，人人都是媒体的年代，舆论的热点不再有迹可循，往往最平常的一件事就能行程蝴蝶效应，引发全国式的波澜。事情的起因，往往从不经意的一句话（更有可能是一张图片）引起。

三种青年

普通青年、文艺青年以及二逼青年的区别。信息来源已不可考，在网络大潮中找一个原始新闻简直是大海捞针，只记得是简单的三张图片拼接在一起，形成同一人物不同风格的三种写照，众多极富娱乐精神的网友在此基础上积极参与，将三种青年描写的惟妙惟肖——其实，在生活中我们经常会出现这三种状态。

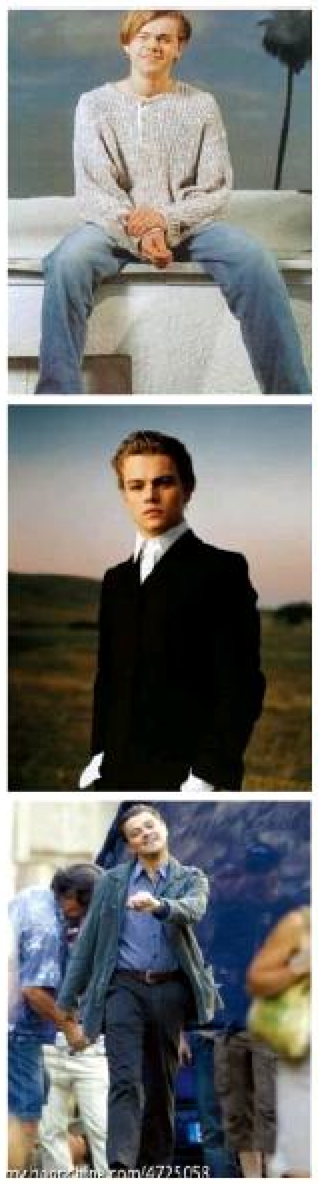


















文：肥龙　编：Sky　美：grass



早上起床



出门上班



公交车上

三类青年语录：

卡扎菲挂了

普通青年：跟我有毛关系

文艺青年：独裁者没有好下场

二逼青年：哪门课？

KTV唱歌

普通青年：喔喔给我一杯忘情水

文艺青年：那是我们永远回不去的从前

二逼青年：当初是你要分开，分开就分开，现在又要用真爱，把我哄回来！

龅牙哥和茫然弟

现在学生有钱了，人手一部智能手机。以前是课堂发呆，现在是课堂自拍。一不小心，有人就火了……跟当年在网络上被恶搞的鼻祖“猥琐男”和“小胖”一样，某些事物发展看似偶然却纯属必然。如果说三种青年形态是光大网友的一种自娱自乐，那么龅牙哥则是群众智慧的集体结晶。



小胖



猥琐男



事情的起因只是一次无聊的课堂自拍



然后，人们看到那槽抢眼的板牙



龅牙后面那位茫然的兄弟更有亮点



接下来一发不可收拾

















暴走漫画

暴走漫画起源于北美，是一种开放式的漫画，题材多为用爆粗的方式描述日常令人愤怒的事情。用本地话的意思来讲就是：蛋疼体、纠结体。通常用一两副图表达一个很平常、普通的事情，然后突然一个转折，给人以意想不到的结果，最后一幅图就是用来表达情绪的通用面孔。这种漫画的方式非常简单，只要有创意、有想法，人人可以做出精彩的四格漫画。



暴走漫画传到中国之后，一网友将其加入了本地化元素



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

专 微 栏



章老师
念过几年书，尘世中一个迷途小书童

X先生
电攻新人，喜好不明，兴取向不明

P羊
温柔娴淑，勤劳奋进

肥龙
好写文章，因为没钱，愤世嫉俗

贪睡猫
宅男始祖

Samtown
著名帅哥，女读者众多

朱朱
“非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

有时右逝

独家 连载

撸

好友赠言

老湿_sky：右右玩什么游戏，身边的总会出现这么几个极品队友，就好比毛利小五郎到哪，总会死人一样。是巧合还是此人本身就有祸根？

文：有时右逝
我是一个温暖的作家。我是一个不和谐的作家。我是一个估计快被跨省的作家。

第六章

1

Angelbaby的忽然归来让已经有点大局已定的网通区重新振奋了一把。

第一个主动要求和我们打练习赛的人，就是嗜血婴儿。

Angel很难得的点头同意，然后进了嗜血婴儿的房间。

在准备的时候，angel忽然间打字问了我和D一句话：“你们和Fratellivita打得怎么样？”

我和D还在商讨今天用什么阵容，听到这个问题同时哑火。

“Fratellivita，我觉得单打独斗的话和我有一拼而且略胜于我，但是坦白讲大局观上他确实不如我。”angel一边选择了众星之子索拉卡，一边继续说道：“但是为什么你们的积分已经跌到1400了？”

答案似乎呼之欲出，但是又如同不给力的前列腺一样就是出不来。

2

准备进入游戏了，久违的三个人并肩作战的经历再一次充斥着我的脑海。

Angel曾经说过，菜鸟局不算的话，高手局之间对决一般取决于各要素。

尤其是双方水平相近的情况下。

第四重要的是眼位，双方实力相近，眼位控制好的一方优势很大。

第三重要的是红BUFF，这个BUFF如果控制的好会带动节奏。

第二重要的是阵容，讲究的是环环相扣而且有自己的输出节奏和防守节奏。

而最重要的就是……

当时本来要说最重要的是什么，但是那天angel有点事情下线了。

3

现在我终于明白了angel想跟我与D说的那句话是什么。

“配合。”

作为一个全程没有语音指挥，Angel作为队长要打字指导的队伍，我们之间的默契明显已经超过了很多队伍。

虽然如此，angel看着炎皇现在的比赛录像，依旧斩钉截铁的说：“咱们还打不过他们，因为咱们有一个致命的弱点……”

听到这句话之后我和D同时后背冰凉，琢磨着队长到底是说我还是说D。



“这个弱点就是我。”队长继续说道：“这是我从美服带回来很不好的习惯。”

当时我们并不明白队长这句话是什么意思。

而队长消失了这么段时间之后，他重新回到了我们身边，开口说得第一句话就是：“走，我们去拿冠军。”

难道这段时间，队长已经克服了我们并不知道的弱点？

4

终于进入了游戏；嗜血婴儿很礼貌的打出“GL”然后开始了比赛。

队长也礼貌性的回复了一个“HF”，然后却一直窝在泉水里没有动。

“D，右右。”队长打字和我们说道：“想拿冠军的话，需要你们帮我一个忙……”

霎时间我觉得双肩上有了一个重担，加上我本身的双蛋我觉得自己已然重于泰山。

“不就是掩护你的眼位么队长交给我了看我怎么做网通区第一辅助……”话还没说完我已经买了一个真眼4个假眼准备出门见缝插针。

队长看着我的出装显然一惊：“不是，我是说……我们需要输20局到30局左右……”

“啊？”我和D同时不解的问道。

5

开局五分钟了。嗜血婴儿很谨慎，身上多带了三个眼。

因为到这个时候为止，地图上一次都没有出现D的身影，只有上线的队长和下线的我。

奇了怪了……按照常理来看，嗜血婴儿很了解我们喜欢打gank强制压线的风格，但是今

天这是什么节奏？33一人开局打野放弃双线？

不至于这么非主流吧……嗜血婴儿心理确实有点发毛，为了防止万一，他从2级就回家买眼，然后把野区全部控制在了自己的视野之下。

但是依旧没有人出现。

难道说……

嗜血婴儿耸耸肩，作为一个和队长齐名的高手，他一下子明白了我们要干什么。

“妈的，好自私的angel……我说今天怎么这么容易就答应和我们打练习赛了……”嗜血婴儿苦笑道：“原来是要我们当陪练啊……”



6

如果说我终于有了一些向高手开始迈进的迹象，那么就是表现在我终于明白了队长所说的弱点是什么。

那就是，我们没有办法打逆风局。

很多人都说，这不是废话吗？

不，真的不一样。作为一支以gank、强推为主的队伍，我们习惯性的带动着自己的节奏和敌人对线、交手。

一旦有两次以上的失误，比如打龙的时候团灭或者后期泉水战被人团灭，基本上我们就会开始陷入一直被动的局面。

我们队伍最大的特点在于，可以抓住每一分优势，然后无限扩大这份优势直到胜利。

但是如果对线期一旦逆风……

7

“他们的队伍很好克制。”炎皇曾经和嗜血婴儿这么说道。“只要前期龟缩就可以……这是bad看出来的。因为他们有一个团队短板……所以，他们想打入网通区前三名，还早呢。”

Fratellivita和我们打的时候也曾经说过，对线期间除非有绝好的机会，否则不要换线来gank，一旦失败，损失的钱和经验太得不偿失了。

这句话并不是对我和D两个人说的，而是对D一个人说的。

D作为隐藏在队长能力之下的AD，拿的人头虽然看似不够多，但是助攻数也是十分出彩。

每一局都是由D负责游走杀人。

这让我们忽略了一个最可怕的弱点。

“他们的D……对，那个喜欢玩梦魇的家伙；”炎皇是这么下结论的：“补兵能力很弱。只要不给他”

8

五分钟之后，D终于以一级的身份出现在了嗜血婴儿的视野里。

除了嗜血婴儿本人以外，他的队员多少有些意外，不明白为什么我们要放弃五分钟的黄金发育期。

但是嗜血婴儿显然惺惺相惜，明白了angel的打算：angelbaby不愧是一个可怕的领军人物，他故意放弃了五分钟的前期时间让自己的队伍一下子进入逆风局磨练队伍，而且彻底打消了D游走gank的打算和习惯。

“开始练补刀吧，D。”angel很平静的说道。

9

队长和D在美服认识的时候已经是很早之前的事情了。

D也是难得的一个没有DOTA基础而开始玩英雄联盟的选手。

当年让angel和D亲热起来的故事是这样的：

身为新手的D手选了斯巴达那个潘森，然后热血沸腾的问自己该怎么打。

Angel很简单的说道，打钱，然后到六级看哪里敌人英雄的多就大招飞过去。

D说，哦，好。

10

9分钟后，D终于到了六级，然后同伙的卡牌开了大招侦测所有敌人位置。

D扫了一眼小地图，然后一声怒喝拔地而起朝着对方扎堆的英雄飞去——

——多好的选手啊，服从指挥。

唯一的不幸是，angel刚刚3杀，对方的英雄刚刚集体复活，所以呢……

D飞入了对方的泉水里面。

11

后来D就一直跟着angel玩了。

抱大腿的概念，无论是国服还是美服都是一样流行。

但是大概一年多了，angel除了“朝着人多的地方放大招”外，再也没有指导过D。

而今天，恍如隔世之后，angel出于对胜利的执着，给了D自己唯一的建议：“开始练补刀吧。”

12

那一局我们毫无悬念的输掉了。

不仅仅是因为D不擅长被人压制之下补刀攒钱，而且一旦进入逆风局，我也玩的跟狗屎一样。再加上队长玩的是索拉卡，所以基本上是全线崩盘。

打完以后我和D很沮丧，没想到队长归来后的第一战竟然玩成了这个模样。

与我们截然相反的两个人，却是队长本人和嗜血婴儿。

“你们要破茧而出了……”嗜血婴儿出来之后，看着D的补兵数，若有所思的说道。

“是啊，你看出来了。”angel没有意外，只是看了看好友列表里正在排位赛的炎皇。

13

我们那天连续输了四场，然后这个样子一直持续了一个礼拜。

D的水平在排位赛真刀真枪的磨练下，进步非常快。

但是队长似乎没有打算结束这场训练的意思，依旧玩着很多冷门的英雄。

比如索拉卡，比如光辉女郎，比如死歌。

这都是33里面基本上被放弃的英雄。

我和D私下商量着，莫非队长厌倦了第一AD的位置，要转型做第一辅助啦？

14

这个情况一直持续到……我们无意间在排位赛和炎皇遇到为止。

炎皇看到那熟悉的名字后立刻精神抖擞，准备和angel好好的较量一下久未分出的胜负。

但是当他看到angel竟然选的是索拉卡之后，炎皇彻底失望了。

那一局，炎皇他们赢得异常轻松；不仅仅是因为我们的阵容太扯淡，而且badbaby全程只负责插眼和盯梢angel，死死咬住了我们的节奏。

出来之后，炎皇似乎有点空虚和无聊：自己为了严防死守第一的位置，不惜牺牲了一贯的防守为重的队伍风格，但是昔日的对手却变成了这样一个样子，究竟自己为了什么才付出了这么多？值得吗？

15

一向沉默寡言的炎皇出去之后，竟然主动冷言冷语了一句：“打不过，所以干脆瞎打？”

还在频道里的D听到这句话之后立刻怒了，正准备还击，但是angel先说话了：

“没有，这就是我们的新阵容。”

炎皇忍不住轻蔑的打出了一个不屑的表情。

“没有AD的阵容和我们较量，能赢？”幸福太奢侈是真心发问，这一次我们的人头数输了不少，让幸福太奢侈这种脆皮法师大感轻松。

“放心，网通区第一AD的位置，还是我们的。”angel心平气和的说道。“这个赛季还有的是时间，等着看吧。”

说罢，angel离开了频道。

16

D现在才算是找到了机会开口就骂：“扯淡赢一把你就牛逼了我们这是磨合这是预热懂不懂？”

幸福太奢侈惊讶的说，还以为我们是余热了，没想到我们还是预热。

倒是炎皇哈哈大笑，说：“D，任重而道远啊。”

“什么意思？”D有点恼羞成怒，现在任何话到了他耳朵里都是侮辱了。

“你还没明白AB（注：后来网通区统称angelbaby为AB或者12了）的意思？”炎皇循循善诱的问道。

D愣神，不明白到底是什么意思。

“他是要你拿下网通区第一AD的位置。”炎皇笑了笑，看着名字已经下线的badbaby，终于明白了自己付出的一切是值得的。

再不过多久，这支宿敌的队伍，就要破茧而出了……

17

“你真的不打AD了？”在群里，D很惊讶的问队长。

“是啊，我说过我是弱点，思来想去，如果要是想赢，就一定得改。”angelbaby很认真的说道。

也许炎皇也发现了，Angelbaby的个人能力，对于一支发展中的队伍来说是一把双刃剑。

我们虽然可以依靠angel的个人能力取得胜利，但是取而代之的就是我和D两个人的个人水平已经出现了严重的止步不前。

这就是一支队伍过于依靠王牌的后果：我和D，在无形之中成为了短板。

18

新的阵容已经确定了。

D作为队长认定的AD毫无悬念坐在了输出的位置上。

而队长自己开始准备做副T的位置加强我们的逆风局防守。

对于我……

“我们不准备继续要肉了。”angel和我说道。

当时我心里一惊前列腺一紧，仿佛膝盖中了一箭。

“因为一个肉T在后期会乏力，而我们必须保证一定有一个比D脆的人吸引火力。”angel继续和我说道。

霎时间我的感受变成了膝盖中了一炮。

“所以……”队长说道。

我已经开始打字说“别踢我我可以转AP”一类的话。

“所以我找了个替补进来，这几天右右你跟着这个替补练AP吧。”队长说道。

19

队长招进来的替补叫做“风舞者”。

玩妖姬出身的，相当了得。

幸福太奢侈听说这件事之后惊讶的M我，问我风舞者给我们当替补是不是真的。

我说，是啊，真的，他现在带我呢。

“你知道不知道，风舞可是咱们服务器输出AP的前三啊？”幸福太奢侈死活不肯相信。

“我擦？来头那么大？”这一回轮到我惊讶了。

20

于是晚上的时候我问风舞，你丫以前真的那么牛逼啊？前三？

“不是以前，是前天。”风舞很不好意思的说道。

“那你为什么甘心来我们这个烂队做替补啊？”我看着我们已经跌出前500的排名，想不通。

“因为我打不过AB，我想来学学，代价就是带你。”风舞很轻松的说道。

“哦，确实啊，他小丑玩的是好，单挑的话……”我想说这个服务器能够单挑过angel的人屈指可数。

“不，我输给他了。而且……”风舞不甘心却又有点无奈的说道：“那次单挑，AB玩的是法师。”

·未完待续·



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

巨魔的黄昏



创作灵感：很多国人可能对熊猫人这种人畜无害的和平主义者并不以为然，反而更能从巨魔身上找到共鸣。从辉煌到屈辱的历史，种群庞大却并不团结，有复兴的野心也有信仰的扭曲，捎带咬人这个坑到底啥时候能填上啊……

沃金的自信



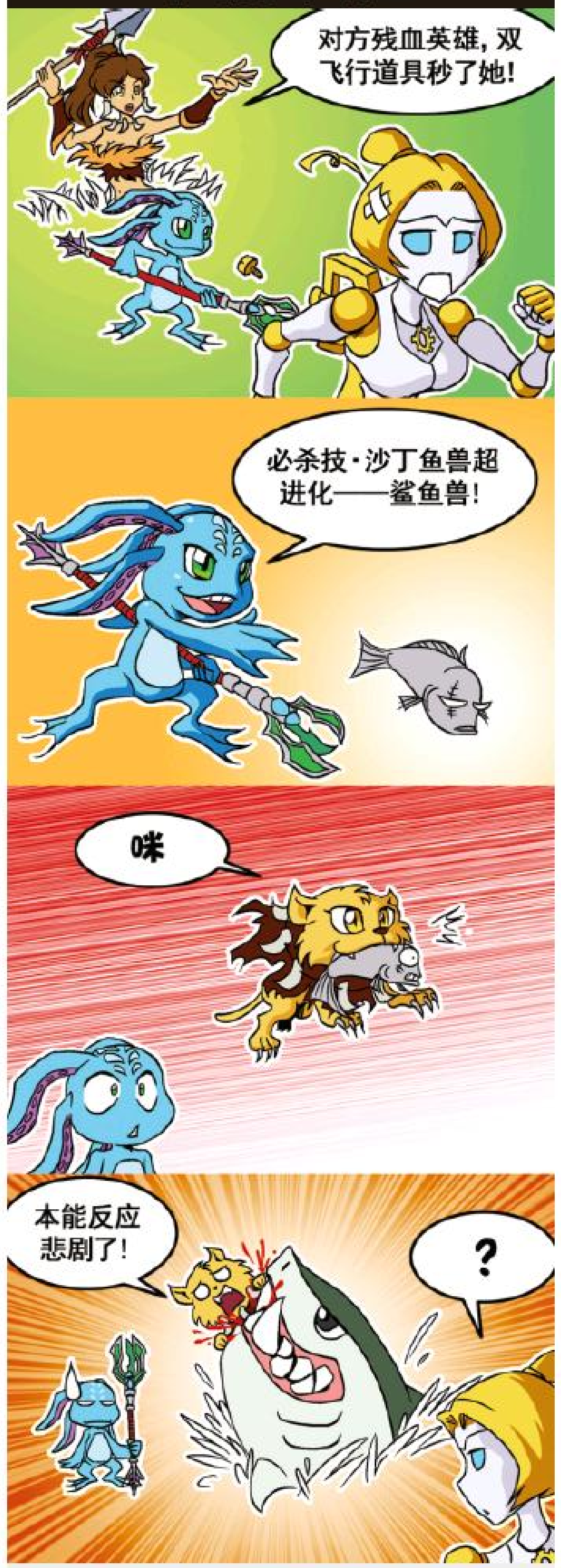
创作灵感：巨魔副本的宣传视频总是那么地热血沸腾，但是实际上不过是给玩家们送送从英雄本到Raid的过渡装备，捎带提供一下坐骑奖励而已

一物降一物

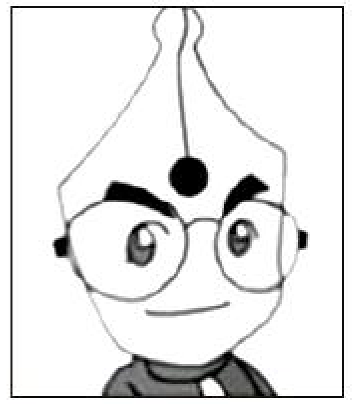


创作灵感：LOL萌物新宠菲兹，都说长得像宠物小精灵，不过转念一想，我们原始阵容里可是有带着精灵球的英雄哦

本能反应



创作灵感：鲨鱼出击虽然魄力，但是由于LOL地图基本没啥水域，以至于每次看到都觉得更像是忍者神龟里那个拔地而起的钻头。猫娘奈德丽，总觉得菲兹的天敌越来越多了……



文：田品吕口
王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。

专微栏



TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



编：Sky
我很低调，不吵不闹不夸耀，不要委屈不怕冷笑，也不需要别人知道。
Http://t.qq.com/sky-23

写作之路（第二期）

作者 有时右逝

本文仅代表作者观点

3. 笔名

坦白讲早几年的时候，大学生这个称号确实比作家要好听许多也值钱许多。作家在很多人眼里属于不务正业外加快要饿死的集合体，现实生活中实属罕见。基本上我们了解的作家有两种：一，课本上面死了的；二，报纸上面快饿死的。第二条结论是因为我经常看着一个又一个名字最终写得越来越差直到消失，估计是报纸鉴于读者发亏而和这些歌作家解约的缘由吧，那么理所当然这些作家剩下的路只有饿死这么一条。根据长时间统计每个名字消失的周期来看，我推断出每个作家干上这个职业之后一般只能活半年左右。霎时间我明白如果我选择这个高危行业，我只有半年的时间和家人、朋友以及兄弟们告别。

呃……这个这个……我想起来当年在语文老师面前信誓旦旦满怀憧憬的自己，恍如隔世。

其实缓一缓作家梦也挺好的；最终我对自己这么说道。况且我也一直觉得我数学这么好不利用一下只是当一个作家可算是给国家浪费了。要知道是国家培养了我！虽然它收取了很高的学费，但是我要精忠报国这一点毋庸置疑。所以我必须为了国家的未来珍惜我的性命！

这么一想一股使命感冲淡了我的罪恶感，让我可以苟且偷生。不过事后才知道，其实作家的生命周期可谓生生不息，基本上每一个都活得很长，他们一直都在报纸上存在；之所以被我弄成一个短命的错觉推测他们都已经一个一个饿死的直接原因，是因为他们在一直换笔名。

当时我一直不明白，你说好端端一个依靠劳动获取收入赚钱养家的职业，为什么不敢用自己的名字呢？

之后大学四年的经历才让我对作家们“打一枪换一个地方写一篇换一个笔名”的游击作战有了深刻的认识与理解，可谓人民战争人民智慧，充分说明了我之前对于笔名不屑这个行为是多么的肤浅。

本来我读的专业是市场营销，但是求知的渴望让我被专业知识蒙蔽的双眼得以解脱，我的目光走出了校园迈向了世界，寻找着可以构建我空余时间的一个舞台。顺便一说，那段时间学业繁重，每天都要学习十分钟到二十分钟不等，我都是在百忙之中抽出来学习的时间进行其他的兴趣爱好培养以及专业能力塑造。所以说成功就是需要抓住身边溜走的每一个分分秒秒。哦，剩下的时间就是吃饭和打游戏了，持之以恒是每个人应该在奋斗的道路上培养的必修品德，所以我坚持了下来，而且朝朝暮暮了两年之久。每次我写我自己的经历都会不由得感慨：多励志的少年啊。

如此一来，反而写东西的时间多了不少。我们学校呢，破天荒的竟然有一个校报，传说是为了争取“弘扬民族文化，实现精神文明”这个名号的教育局领导考察时被学校所创建。后来果然我们获胜顺利审核完毕，获得了一笔拨款。到了学生会校报手里之后，这笔报纸上说“两百万”的精神文明建设费还剩下465元。要知道第一届校报一分钱支援都没有，所以这四百多块钱如果好钢用在刀刃上的话绝对可以名留青史。

这就是校报的启动资金，可想而知我们的第二届校报规模何其巨大，其影响力多么深远，其……后来的情况是，校报的主编用这笔钱请老师吃了一顿饭，正式宣布第二届校报就此夭折。

我那段时间根本就不晓得学校还有这么一个报纸，只是自己很随意的在学校网络论坛里面冷嘲热讽各种令我不爽的现象。谁知酒香不怕巷子深，在我还以为自己默默无名之时，已经有人敲门进来，登门拜访了。

当年我的第一个编辑，严格意义上来说是校报的一个小女孩。因为我的某个文章指桑骂槐诉说了一顿校领导对于宽带线路整改导致厕所停水（没错你没看错，我也不知道为什么网线的整理会让厕所停水）这件事的无作为，顿时小有名气。（顺便一说，这次整改的收效显著，网速是不是显著提升暂且不论，反正网费是真的显著提升。）而校报当时正在重建重组，编辑副社长有四个社长有两个指导老师有十一个，可谓规模巨大前景看好，霎时间直逼校足球队全校最大社团的宝座，可谓咄咄逼人。

嗯，在迈向成功之前，最关键的是，他们忘记了一个小事：没有作者。

这件事是在出版第二届报纸的前一天猛然被人提起的。我估摸着是因为大家第一次办报纸太忙了而导致百密一疏。要知道这些人很刻苦很认真很兢兢业业的对待校报这项事业，之前的两个月为了报纸的顺利诞生这群人已经开了三次《内容导向确定会议》、四次《校报领导班子扩大会议》、四次《校报应当肩负的责任会议》和一次《确定校报精神内容会议》。忧国忧民这四个字写在每一个校报创办成员的脸上，留下了一抹嫣红。

这就是所谓病急乱投医，最后还是一个女编辑临时说道说，要不然咱们把校论坛上点击量最高的文章拿来充数吧。一群领导听完之后纷纷喊好，觉得这个点子金光闪闪，不乏创意蕴含其中。为了表彰这个编辑临危受命力挽狂澜的成就，所有人一致通过：将其提拔为副社长。

这就是为什么这个小编（其实已经是副社长了）拿着一张刊登着我的文章的报纸出现在了我的宿舍里。当时我穿着大裤衩躺在床上看到自己的文章之后揉了揉眼睛，然后转头看着床下面那个女孩子。不得不佩服我那看似柔弱的小编辑竟然有魄力刊登我这种“反清复明”的文章在校报上。这不是找死吗？哎哟，当今社会还真有不畏强权敢爱敢恨的文学艺术青年存在啊……这我得支持一下报纸的事业啊……

当然了，在我喜滋滋的买了十来份报纸给大家传阅后没多久，几个哥们看完报纸都说最

有魄力的人不是她而是我，我说哪里哪里，我写这个东西吧……大家说不在于我写的内容是什么，而是佩服我竟然敢对于这篇文章署名。

“我操？”我顿时夺回报纸去看落款，上面果然是我的名字。栩栩如生，栩栩如生啊。

后来我去找到编辑当面理论，她不慌不忙解释说，不署名的话没有稿费，他们只会给署名文章结款。而且她特别强调，因为这笔稿费数额巨大她擅自推测我就算冒险得罪领导也不会放弃，所以擅自帮我署名发表。顺便一说详细标准是千字20，税前。我那篇文章是2000字。

十天之后，我那栩栩如生的名字再一次贴在学校的展厅里，这一次是记过处分通知书。

从那天起我得出了一个结论：我一定、必须、立刻、马上、现在……就想一个笔名。

4. 校报

后来我就叫有时右逝了。关于这个笔名的来源有六百多个传说，在此我就不一一列举省的大家说我这个人啰嗦。值得一提的是，我还有六百多个笔名用来掩饰自己的身份，所谓一朝被蛇咬十年怕井绳，人不得不小心一点。

历史告诉我们，帝国主义总是亡我之心不死，这点用在我的编辑身上同样适用。

校报目前依旧是没有作者的状态。鉴于风传上次报纸发表署名文章之后那个作者哥们被处分，更加没有人敢挺身而出，甚至网络论坛上也一片死水不敢吱声生怕自己见报出名。小编辑一时间没有了别的办法，只能再次登门拜访我这个前任专栏作家。她再来约稿子的时候我当然誓死不从。谁会和害过自己一次的人继续合作啊？俗话说得好，吃一堑长一智，我也有点傲骨，不会为了五斗米折腰，更不会因为……

“稿费标准涨了，千字40了。”小编辑打断了我激情澎湃的演讲后插了一句话说道。

我冷笑一声，眼神里闪烁着一种精神，叫做骨气。

第二天，我交上去了我第二个短篇文章，主题思想是全学校师生紧紧团结在校长的领导下，紧跟X校长，X副校长、X副校长、X副校长、X副校长、X院长、X院长、X院长、X院长、X副院长、X副院长、X副院长、X副院长、X副院长、X副院长、X副院长、X副院长等的步伐，为实现本院建设更上一个台阶而奋勇拼搏，以我们当代大学生的实际行动、崭新的精神面貌为即将到来的2008北京奥运会献礼。

这篇文章我拿了100。其实这是我这辈子写过的最轻松的一片文章了，具体原因是，几千字的稿子里，各个领导的名字翻来覆去加在一起一共占了1200多字。尤其感谢一个李院长，全称是“XX市外企研究会名誉主席、XX大学荣誉教授、XX工程技术高级顾问、经管系博士生导师李XX”。每次只要有他的活动，基本上随便再说点啥就100字出去了。

群众们得到这一期报纸之后纷纷表示校报终于提升了品位，剔除了那个一直写黄段子的作者，找了一个叫做“有时右逝”的家伙回来，报纸的整体境界一下子就有所提升，风格上来看仙风道骨，内容上来看言之无物，整个看下来之后就跟读《人民日报》一个感受。

此次发行的报纸受到了校领导以及门口废品回收站老板的一致认可与鼓励。抛开我们增加了门口废品收购站47%的营业额导致老板鉴于私情赞不绝口之外，校领导的认可绝对是中肯的，也是公正的。据我们老师说，每个校领导看完报纸后顿时都是虎躯一震双手抱拳气运丹田眉头紧锁，冥冥之中觉得自己要行如风坐如钟，因为自己的一举一动都是头条，彷如自己已经是中央领导。

长此以往其实大家都过得不错，不过写黄段子的我有些时候还是收不住笔。比如有一次学校领导心血来潮去食堂参加学生会组织的抗议涨价活动。当时校记者团——其实就是一个有单反相机的家伙，闲着没事拍女学生，有事的时候拍领导，有事没事的时候就拍马屁——拍了许多照片要求我们独家刊登。其实这些事情校报的几个家伙巴不得呢，图越多文字越少，成本越低。反正印报纸的钱是学校出，费墨什么的都可以忍受，他们只负责稿费支出而已。而靠字数混饭吃的我，只要负责写每幅图下面的说明就好了。这样一来，成本成功紧缩。

先不说我们的运营成本问题，那次有四副照片在千挑万选之后交给我。于是我提笔而至一气呵成送到了影印部。校对没有在，于是为了赶时间报纸就这么出版了。

后来就是这一期只有四张照片的报纸再一次让我这个作家出名了。

第一幅图是校领导与我校在校学生一起视察食堂，谈笑风生。左二为校领导。

第二幅图是校领导与食堂有关领导亲切会晤，双方谈笑风生。右一为校领导。

第三幅图是校领导在食堂试吃并且亲身融入学生之中，和同学们谈笑风生。左三为校领导。

最后一幅图是一张特写，校领导正在吃食堂的拌黄瓜，表示自己与民同乐。我一时间手顺，写到：“校领导和拌黄瓜谈笑风生。左一为校领导。”

这一次校报刊登出去之后反响巨大，群众们争相传阅不算还有人剪下来贴在宿舍的墙上，因此间接导致门口的废品站老板怒发冲冠。而相对于外面的翻天覆地，我却已经吸取了广大斗争经验淡然处之，一口咬定不认识有时右逝，对，就是不认识；后来的故事和我之前的经历如出一辙：处分通知出来了，鉴于实在找不到写这段明显带有侮辱性文字的家伙，索性给予拍照的那个家伙一个警告处分。

不晓得为什么，我的那个小编辑又是逃过一劫，令我相当不爽。可见虽然我们和编辑并肩作战共进退，但是编辑是二线成员，隶属于土八路；而作者才是八路，鬼子悬赏很高的。

再后来我决定给学校写的东西越少越好，伴君如伴虎；毕竟知道我的身份的人越来越多，我的形势就会越来越危险，难免会有宿舍的哥们出卖革命友谊来杀人灭口换取一生的荣华富贵或者四级考试答案吧。

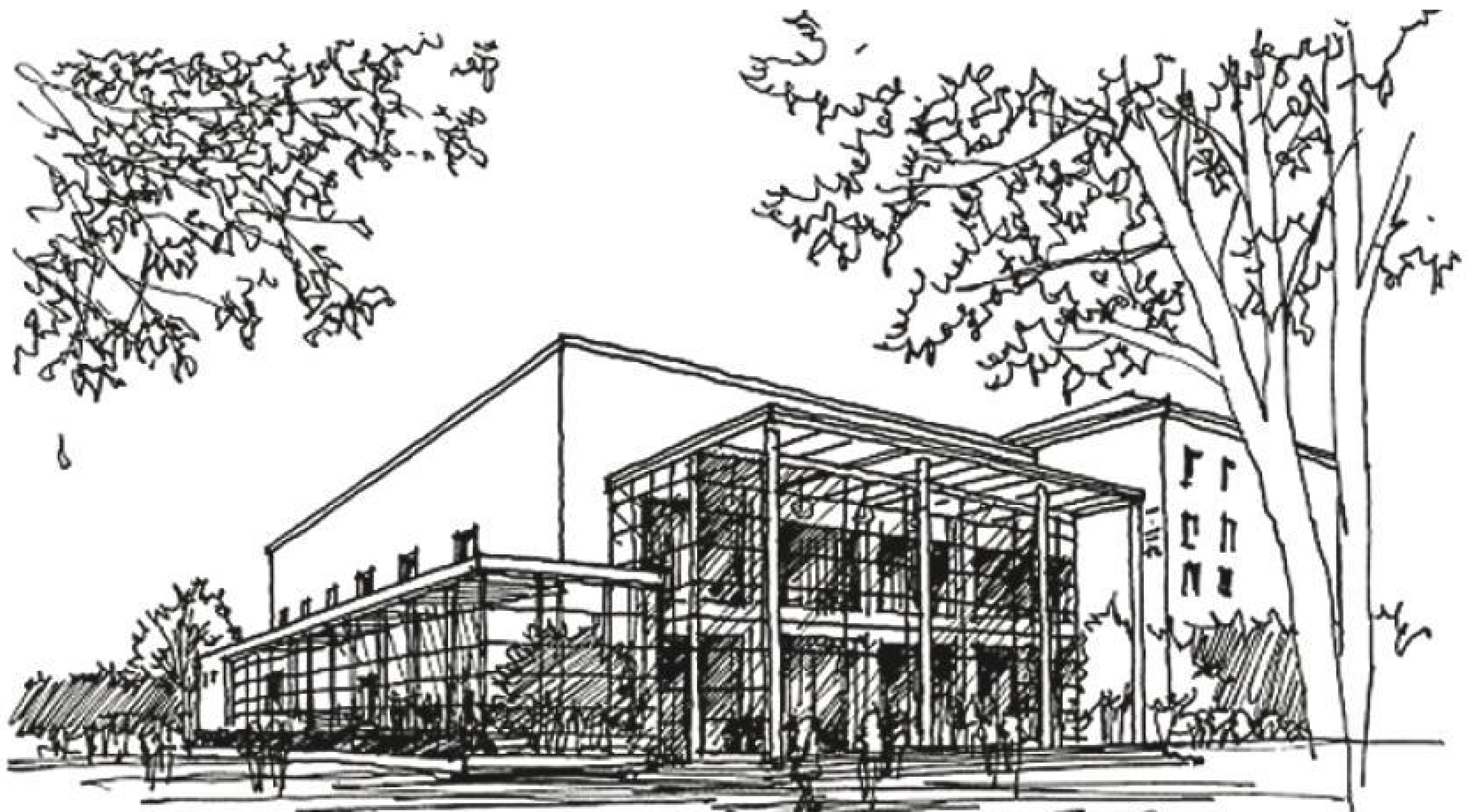
想想看吧，外面的世界是多么广阔，未来的景色是多么美好，我何必拘泥于现在止步不前呢？任何一个少年都曾经年少轻狂，我也有理想，我也有梦想，我也有……

在我立志要远离坑爹的学校报纸之后没到一个礼拜，不甘寂寞的学校编辑又一次找到了我约稿。有了前两次的教训之后，谁TM会和害过自己两次的人继续合作啊？俗话说得好，吃一堑长一智而且我都吃了两堑了，我这个人吧最优秀的品质就是有点傲骨，不会为了五斗米折腰，更不会因为……

“稿费标准涨了，千字55了。”小编辑打断了我激情澎湃的演讲后插了一句话奶声奶气地说道。

我的眼神里这一次闪烁的东西无比坚定。是的，那是一种叫做骨气的东西。

第二天，我开始为校报多元化经营的子公司——广播站——写广播稿了。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



第二赛季 你必须知道的革新

2011年12月15日，国服在一次大更新之后，正式迎来了《英雄联盟》第二赛季，这次更新的重头戏并非是激萌登场的小鱼人，而是第二赛季带来的包括全新天赋、全新召唤师技能、新野区机制、新OB观战系统等等一系列的重大变革。这些全新的内容可谓将《英雄联盟》带入了一个崭新的纪元。前一段时间或许众多学生玩家都忙着期末考试而无法跟上这跨时代的一步，为了让各位喜欢撸啊撸的玩家们不至于成为OUTMAN，本次野猫就用2的篇幅来简单介绍一下新天赋、新召唤师技能和新野区机制。

全新野区带来的变革

野区改动一览

■小型怪堆刷新更快，奖励更少

■小型怪堆中的大野怪将分配更高的经验与金币，小野怪的价值降低

■大狼、大幽灵、大石头人在被击杀后可以根据英雄损失的生命值进行回复，当前损失生命值比例越高，回复越高

■中立野怪现在随时间增加生命值、伤害、经验和赏金，不再是随刷新次数增加

■蓝BUFF怪的经验略微增加，赏金略微减少


野区分布一览图

■蓝BUFF现在固定增加5秒回蓝25，回蓝从每秒回1.5%最大法力值或能量减少为1%最大法力值或能量

■红BUFF怪的经验略微增加，赏金略微减少

■红BUFF现在近战减速效果从10/20/30%减少为8/16/24%

■巨龙和男爵现在无视减甲减抗效果，男爵的赏金降低为200

野猫分析

按照羊刀的说法，野区重做的目的是让更多的英雄可以打野，而且真正的从LV1就可以开始自己的野区FARM之路，而非某些英雄要到LV3，甚至是像武器大师一样到LV6才有打野效率。另一个就是让打野的玩家可以自由地选择全新的打野路线和GANK时机，打破以往第一赛季时，玩家默认的5分钟是野区玩家GANK高发期的潜规则。

其实，在实际体验到了新野区的改动之后，你会发现看上去每个英雄都可以欺负这些土著了，但实际上并非如羊刀说的那样有效率，有些英雄真心只适合混迹于线上，而非扎入野区。全新增加的“回复符文”并不能很好地解决英雄打野的续航问题，加上红药的治疗效果被削弱，传统的1布甲5红药就能完成的打野路线，现在有可能变得困难，甚至你花费以往同样的时间，还无法达到原来的等级。

同时以前那些野区传统的王者，甚至由于失去了效率，他们的GANK时间被大幅度地推后，加剧了他们的没落——比如稻草人，稻草人以往是号称最快速度偷小龙的存在，但现在由于蓝BUFF回蓝机制的削弱，使得他的野区FARM效率大减，甚至只能维持基本的生存需求，而没有过多的MANA来发动GANK或是像以往潇洒的偷龙。


像狂战士这类英雄在新野区的表现也非常喜人

整体来说，全新的野区改动使得原有的“野区英雄榜”进行了一次洗牌，像小丑、德鲁伊、巨魔、蝎子、树精等英雄在野区的表现比以往更突出，尤其是小丑，简直可以称为IMBA，他的箱子使他能够在对手LV1的时候，已经红蓝双BUFF在手，并且达到2级半，如果小丑直接选择支援上路的话，那直接就可以和上单的英雄对敌方造成2V1之势，很容易就能拿下FB。即使不选择支援上路，也可以在拿下双石头人之后，支援中路或者去下路搅局，现在普遍认为小丑的箱子很有可能会被削弱。

最后，由于现在野怪的刷新时间加快，基本会出现你打掉双石头人+F4幽灵+3狼之后，双石头人已经刷新的情况，所以现在的野区英雄，基本一直有事情干，而不用像以前利用野怪刷新的间隙去GANK或是到对方野区三陪，这使得一些本身拥有不俗反三陪能力的英雄，可以安心埋头于FARM之上，不用冒险去GANK和三陪，像C位那样最快速度累积装备，在合适的时候利用装备优势来助团队一臂之力。

全新召唤师技能系统解析

其实，随着全新战场“统治战场：水晶之痕”的上线，就有两个新技能闪亮登场了，但是这两个技能仅限于“统治战场”，所以就不额外介绍了。主要今天要介绍的还是“经典模式”下的召唤师技能变动。

首先，“战争图腾”和“强化要塞”两个召唤师技能被移除。同时，其余的几个召唤师技能可谓几家欢喜几家愁——有的被削弱有的被加强。

闪现：（削弱）闪现距离由450降低为400，冷却时间由255秒增加为265秒。

洞察：（削弱）冷却时间由55秒增加为70秒。

虚弱：（削弱）持续时间由3秒降低为2.5秒，并且天赋不再强化持续时间。

治疗：（加强）治疗量每等级增加5点，根据英雄等级恢复165-590的生命值，附近友军获得一半效果。

净化：（加强）净化现在可以净化召唤师技能，比如虚弱与点燃。

然后，全新登场的“战意激增”可谓是闪瞎了众多英雄们的氪金狗眼，根据英雄等级增加10-78的法术强度，同时还提升35%的攻击速度，持续12秒，冷却时间220秒。在天赋强化之后，甚至能提高攻速40%，法术强度加成再提高10%！“战意激增”可谓一举超越了“点燃”和“虚弱”成为了第一攻击召唤师技能，无论是ADC还是APC在后期都能在效果的12秒内得到非常恐怖的战力提升，同时像武器大师、卡牌、暗影之拳和深渊巨口等英雄能从战意激增中获得最大收益，毕竟安妮最多只能享受法伤加成的收益，给她增加40%的攻击速度也不可能像薇恩那样瞬间提升普攻输出，反之亦然。


如今的虚弱已经让位于战意激增

新天赋系统简易报告

比起新野区和新召唤师技能，这次第二赛季的新天赋系统才真正称得上是翻天覆地，进攻、防御和通用三大天赋树全部被砍了重练。从新的天赋树可以看出，这次羊刀总算是把大量的原来占坑用的“强化召唤师技能”系的天赋全部整合，并且放在无需门槛的三系天赋的第一排，任君轻松拥有。现在只需点一个天赋点，可以同时增强数个召唤师技能，虽然你只能在战斗中带2个，但如果你选择“鬼步”和“战意激增”的话，那就只需要一个天赋点就能强化2个技能了！

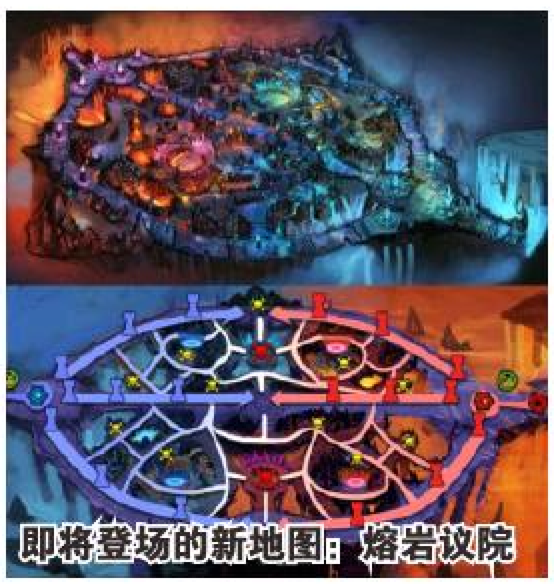

全新第二赛季天赋系统图

另外，就总体来说第二赛季的天赋系统，大幅增强了输出收益，尤其是法系的攻击输出得到了提升，APC在使用老天赋系统时，基本在攻击天赋中只会投入9点，获得法穿效果即可，而如今由于攻击天赋中增加了“物/魔”两条平行的天赋树，使得追求极致暴力输出的APC们可以大胆地在攻击系中投入21点！

比起攻击系天赋大幅提升C位的输出而达到无坚不摧，防御系天赋此次并未让坦克们更加无坚不摧，而是让坦克们在战场上的作用更加灵活，比如全新的“刃甲”天赋，使得像阿木木这类的打野坦克的野区效率更高，同时原本作为第五层才能获得的增加生命值的天赋，被猛然提升到了第二层“耐久”和第三层“老兵伤痕”上，使得众多选择在防御系上只投入9点的英雄们也能得到大量的生命值加成。剩下来众多的防御天赋真正意义上能谈上有用也就只有终极的21点天赋“主宰”（增加3%生命上限，减少限制移动效果10%），像“荣誉护卫”，（最高减少1.5%伤害）的这个天赋，假设你的英雄有4000点HP，一场战斗下来你也最多减少了60点伤害而已……，反而还是那个“佣兵”（最高增加击杀和助攻赏金24G）的天赋对很难拿到人头的坦克来说更友好，不过如果算一场助攻20次的话，其实也就增加了480G，所以说英雄联盟的天赋很多时候为了保证不破坏平衡，还是相当的鸡肋。

通用系天赋从以前的法系最爱，如今直接沦落为了辅助最爱，第二层的“侦查”（增加守卫的视野5%）、第三层的“贪婪”（最大每10秒额外获得2G）还有第四层的“财富”（最大增加初始金钱40G）都让风女、光辉、琴仙这类的辅助位能更好地完成任务，尤其是出门多40G，完全可以少买一瓶药换成一个眼，来衍生新的攻防战术。通用系中第三层的“物质转换”（最大增加3%法术吸血效果）的这个天赋也能大大增加奶妈的生存力，像众星、琴仙、光辉都有AOE的技能用于在混战中关键时刻吸上一口血。通用系第五层的“精神之力”（最大增加5秒生命回复，数值为最大法力值的1%）和“智囊”（最大减少冷却时间6%）是很难让人选择的优质天赋，通常为了获得最大的技能冷却时间减少收益，玩家都会选择“智囊”天赋。

总结


即将登场的新地图：熔岩议院

在体验了近一个月的第二赛季新改动之后，比赛节奏明显地加快，尤其是在攻击天赋提升了英雄们的输出之后，击杀次数明显增多，同时各种针对“额外工资”的天赋，也使得坦克和辅助位略微“不差钱”了。总的来说，《英雄联盟》正向着更快餐化的节奏前进中，让玩家在有限的时间内获得更多的游戏快感。

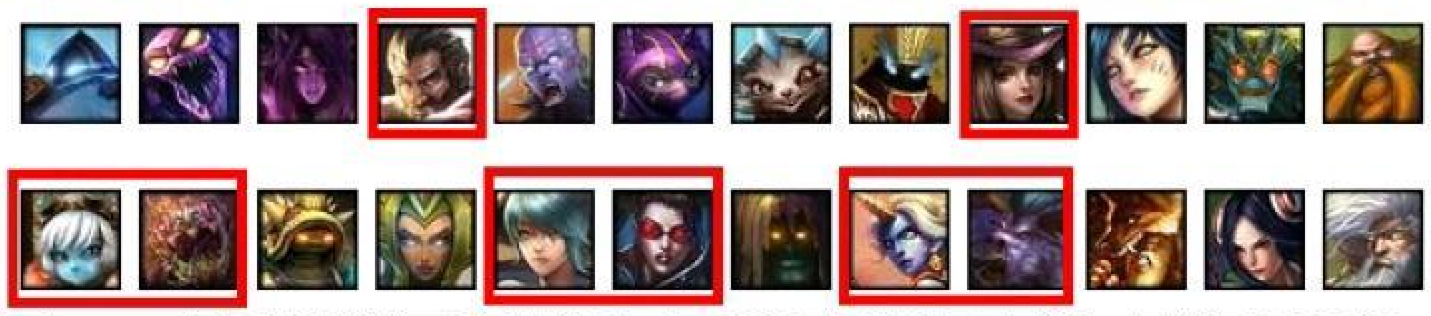


开黑阵容解析
下路最佳二人组

如果你想LOL好，就必须明白资源分配的重要性。112外加打野的阵型总能压爆212的菜鸟队，原因就在于上路的朋友至少单吃了一条线上的小兵经验，这比互抢小兵，最后勉强吃个半饱的两位损友有利多了。而下路安排两人的原因，就是为了更好地关照并吃掉小龙。所以要介绍线上最佳拍档的话，完全可以把视线紧紧放在下路。

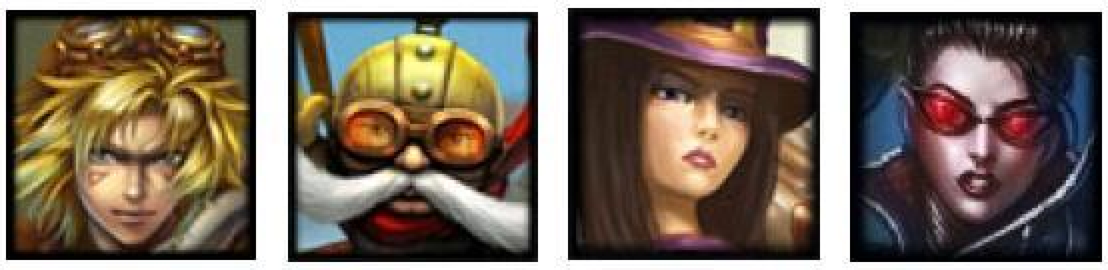

对面双输出又如何？在琴仙帮助下，爱射拼命赖线

远程ADC+辅助是黄金组合


Elementz在年底公布的团队T1排名中，下路还是那几个面孔（哦！居然没有小飞机，把Elementz丢出去吧）

虽然拳头公司发布红帖，表示他们正在设法改进游戏，来破坏“远程ADC+辅助”的黄金组合。但是，只要看多了职业玩家的表演，你就知道远程ADC+辅助是多么牢靠的组合了。两人的目标非常明确，ADC就要尽可能多的赖线吃小兵，确保自己的补兵数和人头数领先对手。而辅助的任务就是保护己方Carry或干扰对方的成长，以使自己的同伴早对手一步购买到第一大件。当然如果可能的话，还要吃掉小龙并顺手干掉对方下路的外塔，毕竟早一点完成线上任务就可以早一点抱团，那么常见的下路二基友都是谁呢？

没人能阻止他们的补兵欲望
最常见的四个下路ADC



暗夜猎手：把人射上墙真的是一件非常痛快的事，按照ChaoX的看法，这个英雄在双人对线中适合主E副Q（对坦则是主W副E）的升级路线，发育良好的暗夜猎手往往能迎来个人表演时间，用细腻的翻滚配合射击完美多杀。总而言之，就是她不死，对面就等着团灭吧。

探险家：没有人能质疑探险家的飘逸，没有人能阻止他成为最受欢迎的下路ADC（虽然EZ也能走AP路线），而他的全屏大招更能千里之外取敌贞操。

英勇投弹手：虽然是ADC，但是飞机却拥有近似APC的可怕爆发力。最近腾讯官方又赠送了宇航飞船的皮肤，让这个小飞机热门了起来。

皮城女警：拥有相当优秀的攻击后摇取消动作，以及相当远的攻击距离。高手凯特琳可以在遇到危险的时候飞网后退，并顺手在追击自己的敌人脚下丢个陷阱。

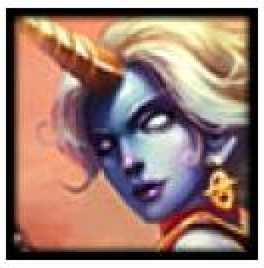
除此以外，下面这些职业也能担任下路的远程ADC，包括：小炮崔斯塔娜（超级大后期）、男枪格雷福斯、好运姐、巨口、爱射、轮子妈（强化后的轮子妈打人开始疼了）。事实上，提莫、老鼠和卡牌偶尔也会出现在下路双人位上，不过更多的时候，它们会出现别的地方，譬如中单、上路位置。


高手配合也会失误，CLG五黑中选用飞机的Saint居然忘换打野天赋技能

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

有奶有盾更好赖线
最常见的四个下路辅助






琴瑟仙女：拥有双人加血技能，会加速、减速、降低敌方伤害并能团控。可以说，琴妈是一个全能型的辅助。

众星之子索拉卡：能加血加防能回蓝，能远距离支援队友，利用星落可以让对手在不知不觉中损失大量生命，恰逢时机的沉默则可以给线上的队友创造人头机会。另外，众星之子堪称死哥克星，遵循死哥不放大你也不放大的原则，可以让对手中单位的卡尔萨斯郁闷不已。

风暴之怒：虽然不像前两位拥有出色的奶量，但依然是非常热门的下路辅助，迦娜的风暴之眼可以保护友军或防御塔，并增加其攻击力，吹风可以用来救人，骚扰或分割战场（使敌人的辅助和输出职业走位脱节），缓速可以用来追残血或保护己方，而运用恰当的大招也能起到打乱敌方阵型，为己方创造击杀机会的作用。

宝石骑士：不像前面几位出镜率那么高，但能奶能晕，且拥有一定防御能力的宝石骑士也是一个比较常见的下路辅助。用得好的宝石骑士，可以成为让对手恶心不已的搅屎棍，出人意料的晕人配合线上队友的跟进磨血，可以在早期把对面打得没有脾气。


索拉卡和维恩

如果仅以加血能力来衡量辅助价值的话，扇子妈和大天使也是可以成为辅助的。不得不说，这两个职业真的很少出现在辅助位上，并且被公认为坑爹职业，好吧，只能说她们的技能或许还要改进，或者还需要有高手将她们的潜能开发出来。如果你不准备坑爹的话，用这两位大仙辅助队友可要谨慎。

最好的保护就是进攻
常见的进攻型辅助






前面说的四大热门AD和辅助基本上可以随意拉来配对，但有些辅助就不怎么适合和所有ADC配合了。看到这里，我想各位可以认同一点，下路二人组中的核心并不是ADC而是辅助。是的，辅助可以很传统地站在队友后方施以援手，也可以走在前方恶心敌人，给对手制造各种麻烦，并协助下路夺得一血，这里便举几个比较常见的进攻型辅助。

牛头酋长：偏向进攻色彩的辅助。拱来拱去的牛头不仅让对手恶心，成功的Q、W连招甚至可以让半血退至塔下的敌人死无葬身之地。和上面的几位偏好辅助远程ADC的职业相比，高手牛头可以辅助的范围更广，和近战ADC、APC都能合作完成线上击杀任务。不过牛头的蓝真的很不够用，基本上两三次失手就要回家补蓝了，如果遇到能奶3下的索拉卡（W+召唤师技能+大招），很可能会无功而返，在消耗战中把自己的优势变成劣势。与牛头类似的职业则包括机器人（国内的Tabe可能是我见过最强的机器人了）、树精等。

雪人骑士：雪人不像早期那么好用了，但是当辅助也很能恶心敌人。譬如给队友增加攻击移动速度，用冰块把人砸缓速，万一自己血少了还能吃个小兵什么的。这个职业在配合维恩、女警这样的英雄时尤为有效。类似的职业则包括时光老头、海洋之灾（船长辅助可不是我想出来的，有兴趣的朋友去看看那些战队开发的船长辅助视频吧）。

光辉女郎：光辉女郎的弹道技能怎么看怎么软绵绵，但会玩拉克丝的人都知道最令人头疼的法系控不是安妮控就是拉克丝控，像E的缓速、Q的束缚都能给队友制造击杀机会（如果和她对线的朋友不舍得在边路草丛按个眼的话，真心会被草丛伦的妹妹玩死），而残血逃命的时候我们还有W。类似的职业则包括安妮、莫甘娜、乌鸦，话说让这几位强势AP当线上抓一血的辅助是不是太浪费人才了。

曙光女神：雷欧娜真是一个很少见的辅助，而且到目前为止都没有出现世界级的雷欧娜。但即便如此，很多高端ADC选手譬如CLG的doublelift都认为雷欧娜是可以考虑的进攻型辅助。这里，现任CLG辅助的Chauster给出了这样的建议，雷欧娜更适合同特定的ADC配合，譬如：轮子妈、飞机、男枪、小炮或者EZ，原因就在于雷欧娜勾人成功以后会拉开和队友的距离，这就要求下路的输出职业拥有能快速拉近距离的技能或远程导弹。


在牛头的干扰和女警的消磨下，小法师已经落后对手1级了


曙光女神勾人成功

最后要说的是，以上的下路组合只是提供一个参考，相信还有更多组合玩法正在被大家开发着。二人位的原则就是在避开互抢资源的前提下相互配合，至于是提高赖线生存能力还是击杀成功率，全看你的喜好。

机动敏捷的小狐狸
九尾妖狐阿狸

阿狸，这个名字读起来就非常有意思，再加上英雄拥有不错的造型和机动性十足的技能，使九尾狐成为推出后大受欢迎的一个英雄。作为本期特别介绍的明星英雄，这里就不浪费篇幅描述九尾狐有多么风情万种了，还是来分析下九尾狐的特点和玩法。

初始成长属性

物理伤害	20（+3/级）
普攻射程	550
生命值	380（+80/级）
魔力值	230（+50/级）
移动速度	305
物抗	11（+3.5/级）
法抗	30（+0/级）
生命再生	1.1（+0.12/级）
魔力再生	1.25（+0.12/级）

在不附带任何装备的情况下，阿狸18级只有1740点生命值和1080点蓝，是标准的脆皮英雄。阿狸其实不算特别耗蓝的法系英雄，但要是你在使用她的时候忘乎所以地乱用技能，就会很快面临空蓝的窘境。另外，阿狸的初始移动速度也出人意料地偏低（要知道，短腿的小LOLI也有310的移动速度哦），走位的时候还是要当心一点。

图解九尾狐技能

摄魂夺魄 被动

每当阿狸的技能命中一名敌人时，他就会获得一层夺魄效果，但一个技能最多只能累积3层效果，一旦该效果聚到9层，阿狸的下一次施法会获得35%的法术吸血效果。

欺诈宝珠 快捷键：Q

阿狸射出并收回她的宝珠，对弹道路径上的敌人造成伤害。射出时造成40/65/90/115/140（+0.33）魔法伤害，收回时造成40/65/90/115/140（+0.33）真实伤害。

·技能消耗：60/65/70/75/80法力值　·射程：880　·冷却时间：7秒

妖异狐火 快捷键：W

阿狸释放三束狐火，在短暂延时之后，狐火会自动锁定并攻击附近的敌人（优先攻击英雄），造成40/70/100/130/160 （+0.38）的魔法伤害。如果额外的狐火命中同一目标，则只造成50%的伤害。

·技能消耗：60法力值　·射程：800　·冷却时间：9/8/7/6/5秒



使用W时有明显动作，狐火没命中目标约4秒消失



4级狐火第一下伤害133、第二下66（法强10的情况）

魅惑妖术 快捷键：E

阿狸朝一个方向抛出飞吻，对命中的第一个目标造成60/90/120/150/180（+0.35）魔法伤害，并魅惑、减速对方1/1.25/1.5/1.75/2秒，使其缓慢走向自己。

·技能消耗：50/65/80/95/110法力值　·射程：975　·冷却时间：12秒

灵魄突袭 快捷键：R

阿狸朝着鼠标指针的方向突进，并对周围的3个敌人（优先攻击英雄）造成100/140/180（+0.3）魔法伤害，灵魄突袭在技能冷却前的10秒内可以最多释放3次。

·技能消耗：100法力值　·射程：450　·冷却时间：80/70/60秒



"魅惑妖术"弹道很窄，不容易瞄准



圆形范围即为突进距离

在技能升级顺序上，阿狸一般是主升Q，辅升W，4级升一点E，有R点R，以此来保证自己的线上清兵速度和骚扰能力。不过，要是你对线的是近战英雄，就可以考虑主升W，辅升Q的打法了。

阿狸可以采取的战术

用E或Q技能起手磨血

阿狸的所有技能全都是法术加成的，虽然从面板上看，狐狸的法术加成很低。但这并不意味着九尾狐打不出伤害，事实上，阿狸只是需要多一点的时间来把整套技能施放完全。一旦你E中对手，就可以确保Q技能命中。如果对面是脆皮职业，EQ连招至少可以磨掉对手近半血量。这时候，是等待下一轮机会，还是果断冲上去干掉对手，就看你的判断了。不过面对近战对手，还是用W磨血更简单。

用R配合W合击或追残血

有时候，阿狸也可以变通一下用其他技能起手发动攻击的。譬如当你和线上的队友配合击杀敌人，或追杀走位失误的残血敌人时，可以先激活狐火然后R上去（看情况也可以R上去再激活W）靠近对手放E接Q，这种贴脸式的打法能确保你的E、R连招命中，但你必须确保击杀成功而不是自己R上去送死。



太厚的墙，阿狸是R不过去的

团战时候的策略

事实上，阿狸更擅长游走抓人而非团战。团战时，最好的做法是游走在外围，见机使用Q和E技能不断消磨前排的血量。当敌人整体血量下降到一定幅度后，再配合大招和狐火挨个击杀敌人。



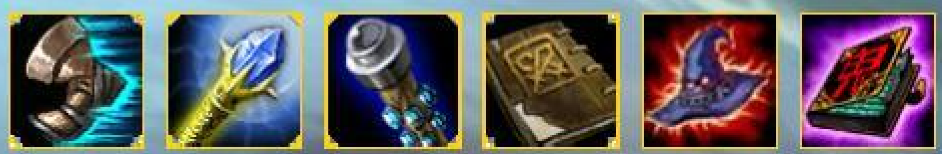
关于装备和召唤师技能

在讨论装备的问题前，先要排除一些干扰因素，譬如，阿狸可不可以打野？阿狸能不能AD流？首先，打野阿狸是绝对不现实的！就在最近一期的打野英雄排名中，美服打野高端玩家将阿狸直接丢到了T5，简单说就是不被野怪弄死就不错了，至于AD流的阿狸也更偏重于娱乐局，还是老老实实走AP流更合适。

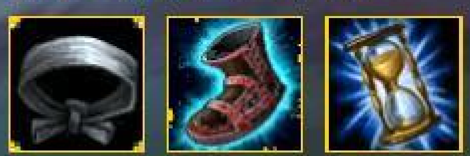


8级阿狸差点被蓝buff打死

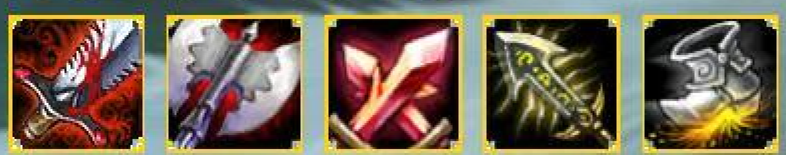
AP流阿狸可以使用这套装备



可选装备则有



如果你硬要玩AD流阿狸的话，则可以参考这套装备



阿狸的符文和天赋可以使用通用的法系符文、天赋。而召唤师技能则可以选择闪现和点燃。



有R还是需要闪现的，如果你不希望残血用R逃生时被野怪打死

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



WOW 苦情人

范妮·焰须和她的丈夫 已婚

联盟在暮光高地有一个有趣的任务“狂野的蛮锤婚礼”。一对恩爱的矮人蛮锤部落的新人在战火纷飞的年代陷于爱情。虽然大灾变让世界几乎就要毁灭，但是这两个相爱的人依然决定举行婚礼。这种好事当然会引起崇拜死亡之翼的暮光之锤教徒的不满。暮光教徒打算搅黄这场喜庆的婚宴。在他们的婚礼上，主婚人居然就是坏蛋派来的卧底。人生大好日子的神圣时刻突然就成了斗殴场，这种场面对于新娘来说是多么的悲剧啊。幸好最后有玩家出手帮忙，打败了“无面人”，才确保婚礼的圆满的举行。



在蛮锤的婚礼上，除了要提防伴侣的老情人来抢新郎新娘，还要小心主持变身成怪物。



其实婚礼只是一个形式，能在一起最重要，相比很多大灾变中失去恋人的人，这两位不算很苦啦



茉艾拉·索瑞森 单身妈妈

失去的爱，不再重来。支离破碎的情感，时刻漂浮在爱的伤海。受伤的鸟，都知在惊弓下徘徊。离别时那无助的眼神，心的疯狂走不出迷茫的空白，宽容是无奈放弃的悲哀。茉艾拉回到了铁炉堡，带着黑铁部族王位继承人的身份。有些人认为她患有斯德哥尔摩症，其实他们根本不懂爱。作为一个单身妈妈，茉艾拉在铁炉堡的日子并不好过。一边当妈一边当爹不说，还要在三锤议会中扮演一个政治家的角色。谁又能理解她心中的苦闷？



索瑞森大帝也许是一个脸黑的男人，但他是她的丈夫。



魔兽中的单身妈妈又何止茉艾拉一个？



单亲妈妈需要公益组织给予更多的帮助，但作为部族的代表，茉艾拉却只能自己一个人坚强。即使在王座边，她身边还是带着宝宝。

伯瓦尔·弗塔根 失踪

早在60年代，伯瓦尔·弗塔根就是一个苦命的娃。他以为自己找到了完美的梦中情人，其实却只是被黑龙公主玩弄于股掌之间。随后，他率队远征北极，被遗忘者的大药剂师陷害，被腌制，被烧烤，完全不成人样。巫妖王陨落之后，表面上是为了填坑，实际上是为了逃避自己可悲的内心的创伤，伯瓦尔选择带上巫妖王的头盔，永远忘记龙的温暖。



有些人发现自己骑的是龙会很高兴，有些人发现自己骑的是龙会很伤心。伯瓦尔要么是真的爱上了黑龙公主，要么是没有什么自信



奥妮克希亚也曾有过纯真，只是伤得太重太厉害，后来才会去沼泽接客那么多年



伯瓦尔的结局是一辈子在冰封王座上打冰棍

小莫格莱尼与怀特迈恩 永远相伴

如果要评选魔兽世界中的模范夫妻，那么血色修道院的这对男女绝对当之无愧。虽然不停被拆散，但他们死也要死在一起。当你听到“复活吧，我的勇士！”请想想怀特迈恩心中的那份挚热的感情与无奈的辛酸。这两位青梅竹马，从小就开始致力于圣光的学习并立志要成为对抗天灾的勇士。然而随着小莫格莱尼一步步迈向疯狂，怀特迈恩能作的，也只有在一边默默地陪伴着他。



有消息说下一个版本暴雪打算继续把血色副本群的冷饭炒作一边，希望我们能看到这一对苦情人永远幸福地生活在一起



4.3幻化装备兴起，又迎来了一波刷血色小高潮。每一个血色的COSer都是在向小莫格莱尼与怀特迈恩致敬



莫格莱尼和怀特迈恩是魔兽中情侣的典范，可暴雪为什么总让他们去死呢？可恶的暴雪基佬们……

泰兰德 有名无实的关系中

一万年很久吗？不久嘛？玛法里奥已经从梦中醒来，可是泰兰德心中还是没有感到一丝的幸福。在怒风兄弟之间，泰兰德永远也不知道自己的位置究竟是什么。虽然她站在玛法里奥的身边，和玛法里奥一起战斗，但两个人之间的关系，总好像少了点什么。也许，只有身为月之女祭祀的泰兰德，才能找到自己内心的平静。



听说当部落打入月神殿内部，泰兰德遭到攻击时，怒风只会在一边淡定旁观，不理不睬


4.3永恒之井副本中，我们可以回到过去看看伊利丹和泰兰德并肩作战。当伊利丹看见泰兰德受到威胁，他的反应说明了一切问题


一万年以来，泰兰德一直忘不掉的男人就是伊利丹……尽管他是个瞎子。


兄弟两人同时喜欢一个女人的结局往往是杯具

萨尔 表面已婚

萨尔从小父母双亡，被无良收容所收养为奴。承蒙美女特蕾莎的帮助，才得以逃出收容所。此后由于机缘巧合，萨尔成为了兽人酋长，而发小特蕾莎却红颜薄命，早早仙逝。之后萨尔虽然和另一位人类美女——吉安娜·普罗德摩尔保持着旷日持久的说不清是友谊还是爱情的暧昧关系，但是碍于舆论压力，一直没有把事情扯清楚。随着大灾变的到来，萨尔越做越大，为了面子上过得去，萨尔突然娶了一名兽人女子作为正式的妻子。从此以后，在公开场，萨尔还是能保持一个成功人士的标准形象。但是他心里明白，自己这个救世主在情感的舞台上究竟是一个什么角色。


在外那么忙，期间还死过去一次。作为一个公众人物，萨尔每天承受着巨大的心理压力



正在前线和黑龙战斗，妻子却突然怀上了孩子。萨尔总觉得哪里不太对劲。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



谁又能理解，冰女的内心并不冰冷

吉安娜 表面单身

吉安娜的情感故事本应是一个王子与公主般的甜美故事，然而游戏里的现实却往往是残酷的。当阿尔萨斯投入恶魔的怀抱，两人的命运就彼此偏离了。之后吉安娜和萨尔之间虽然有了一段“纯洁而美好”的关系，但最终萨尔却选择了和一个女兽人结婚。在感情上连续受到两次打击，我们可以想象吉安娜心中是多么的黯然神伤。



在萨尔的婚礼上，有玩家看见吉安娜躲在角落里偷偷地哭泣

死亡之翼·耐萨里奥 已超脱

泰坦离开艾泽拉斯之前，给5大守护巨龙留下了他们的一部分力量。

原先黑龙大哥和红龙妹子的关系是挺好的。但后来，情侣间总免不了一些小别扭，这些小打小闹最终发展为情感不和。黑龙和红龙分手。

从此以后，红龙女王完全变了一个人。她认定耐萨里奥是一个负心汉，终日想怎么报复他。而绿龙女王则表示：我睡不了你，就应该毁了你。蓝龙疯狂地想要让黑龙为自己的孩子负责。黄龙则想着干掉这只黑龙，未来就能够霸占小红小绿了……

于是，从那一刻开始，死亡之翼就成了五巨龙里的那条单数。



红龙也想过给黑龙机会，但是双方积怨太深，感情已经无法挽回。它们两在暮光高地的见面本来是红龙准备了香软的场地，等着黑龙光顾，哪想到最后却闹得不换而散的结局

WOW苦情玩家

游戏里的苦情人的经历虽然让人心酸，它依旧是在另一次元的。其实真正的苦情人就在我们身边。每一个WOW的玩家都有着自己心酸的情感经历。无论你是游戏光棍，游戏寡妇，还是游戏情侣，总有那么一刻，显示器里的魔兽世界能让人泪流满面。

请不要忽视了生活中最重要的东西。在情人节的时候叫上你的他或她，一起去看一场电影，一起去逛一逛大街，一起吃一顿晚餐，一起度过一个浪漫的夜晚。

也不要忘了这个游戏。它不能陪伴你一辈子。只是在我们年轻时候的一阵子，我们和它在一起。魔兽世界没有变，变的是我们。







妖々剣戟夢想

各BOSS战攻略心得

琪露诺

攻击方式①：弹幕——有两种弹幕，全部都是空隙大的要死的攻击……





攻击方式②：Ice Charge——在被连续多次攻击后会自动触发的旋转攻击，攻击时处于无敌状态。但是发动比较慢很容易事先躲避。



攻击方式③：Little Iceberg——冰球攻击，相当难躲的一招，不过实际上根本不用躲，看准时机使用普通攻击或者技能攻击就可以弹回去。





最初的BOSS，其实没有什么特别厉害的招式，属于典型的欺负新人的类型。很符合琪露诺的表现，欺负新手很得意，但是遇到老手就被打的泪奔了。弹幕虽然看起来数量比较强悍，但是质量就直接绕圈跳两下就过去了。Ice Charge在受到差不多5次攻击的时候会触发，记得回避一下别猛砍到底。而最后的冰球，第一次见到的时候你一定觉得很无解的一招，几乎躲不过，不管怎么跳都躲不过，不过你可以直接打回去……琪露诺自己反而会被反弹不少血。如果了解了这些套路后还打不过的话那么你可以考虑一下自己是否适合这个类型的游戏了……

池之主

攻击方式①：喷水攻击——前方一定角度的扫射，反正你也不是远程攻击的类型，直接绕旁边猛砍就行。



攻击方式②：拍打——处在前方或者BOSS后方都会非别被前肢和后腿打到，所以不要以为站在屁股后面就万事无忧了。



攻击方式③：重压——最麻烦的一招，高高跃起后砸你头上。要彻底躲开攻击范围的话没那么容易。不过实际上这里利用技能的无敌时间来躲过更好一点，灵突使用熟练的话在出现攻击判定的那一下直接就可以无伤躲过，如果不能掌握的话也可以使用水月斩。





第一个真正意义上的大BOSS，比起琪露诺来说难度稍有增加。这一战的关键是被重压击中2、3次基本就打不过去了，熟练运用灵突来躲避是关键，是在躲不过去就用水月斩。同时虽然大部分的角度都会有攻击招式，不过前腿后后腿之间的腹部是最有力的攻击点，在这里尽情的攻击直到出现重压就可以了。

雾雨魔理沙

攻击方式①：Narrow Spark——魔炮攻击，看起来范围很大、速度很快，但其实只有很短的瞬间判定利用灵突就可以很方便的躲开。



攻击方式②：Meteoric Debris——星星的散射攻击，魔理沙会忽然来到屏幕的中央进行全方位的星星扩散攻击。弹幕不多但是关键启动速度较快，容易被打的出其不意。



攻击方式③：Witch Lay Line——利用扫把进行快速移动，而这次扫把经过的地方还会留下大量弹幕。由于是五角星的固定图案所以起始点便是终点，在那里迎击就可以。星星扩散开来的时候利用一发水月斩搞定。



攻击方式④：符卡 邪恋『简单上手的支配闪光』——魔理沙站在决斗场的正中间进行真正的魔炮的，是个扫地技能，也就是说你被激光攻击到的瞬间你就已经死了。需要不断的绕圈躲避，以及



跳跃扩散的星星，由于魔炮的移动速度不慢，所以不要离魔理沙太远而来不及绕圈。



可以说是第一个真正意义上的BOSS。速度很快而且被砍一套之后必然快速移动逃走，所以不要深追。平时的招式大部分都是使用Narrow Spark的，所以只要熟悉了判定躲避十分轻松，之后只要注意发动Meteoric Debris的规律就可以。不过这一战的真正难点是第一处出现了符卡战。

符卡战根据血量的减少分别有两次，期间BOSS完全无敌，而且由于被魔炮扫到就基本落败了，所以让人感觉难度瞬间提升不小。这张符卡攻击时关键是要冷静应对，在暗转的时候迅速跑到中距离位置，然后开始绕圈跳跃星星。如果跳星星的节奏乱了就用灵突来调整一下。关键是在符卡出现时迅速做出对应的回避节奏，多加熟悉之后就轻松不少了。

犬走椛

攻击方式①： 弹幕——和日文的“の”字型一样的弹幕，十分的好躲，跳过去连段就可以。



攻击方式②： 三连斩——威力十分大的连斩，期间无法被攻击打断。不过最后一击破绽十分大，所以在最后上去攻击即可。

攻击方式③： 盾牌防御——受到多次攻击后会自动使用的防御技能，完全无视攻击并且之后接“三连斩”，注意躲避。



关卡的中BOSS，老实说没有什么特别难的点，整体来说弱的很，毕竟只是守门的。唯一的攻击点是三连斩，只要注意一旦攻击被防御之后要躲避紧接而来的三连击。其实三连击每一击的破绽都很大，不过由于期间有霸体所以务必在最后一下之后在进行攻击。三连斩的攻击判定较大，而且很慢，所以躲避时耐心点。

射命丸文

攻击方式①： 烈风扇——快速的弹幕单体弹幕攻击，发动几率不高，注意一下的话可以利用跳跃简单躲过。

攻击方式②： 枫扇风——发出几个小型的龙卷风，集中你的几率其实不高不过会带有一定的吸引效果影响你走位。



攻击方式③： 疾走风靡——十分快速的五下突进，一旦被击中可能遭到连续攻击，不要站在她的突进轨道上，横向前进来躲避。最后一下必定停在地图中央，所以记得迎击。



攻击方式④： 符卡 龙卷『天孙降临的道标』——十分强大的符卡，如果没有这张符卡你一定会觉得文文还没之前的魔理沙厉害。产生龙卷风将你吸引向中间地带极大的妨碍你移动，同时扩散出无数弹幕，一旦被吸引到中间直接被秒杀。暗转的时候马上就移动到边角，然后不断的跳跃房子被吸到中间，如果来袭的弹幕过多的话就利用水月斩来防御。







文文在符卡战之前的攻击都比较好躲避，整体战斗难度可能让人感觉还没魔理沙那场高。毕竟弹幕数量并不多，而且攻击方式只是速度型的单线攻击，一旦掌握的规律是比较好躲避的。不过最后的符卡效果十分的变态尽量在前期积攒优势，防止伤血好迎击最后的攻击。

符卡战斗可以说有着极高的难度，龙卷风极大的吸引力让你根本没有办法控制行走，而且弹幕的数量也相当可怕，相信第一次遇到的人不少都被这招打怕了。要躲避的话你的速度也是关键，在有发动征兆的时候马上逃到边角，然后不停的跳跃，这里如果慢了的话损失就大了。一段时间后符卡效果结束，文文处于眩晕状态，可以直接解决。

核热造神 非想天则

攻击方式①： 地震拍击——机器人的手臂拍击地面产生振荡波来攻击，会有横向和纵向两种。交叉出现的话十分难躲。



攻击方式②： 追射激光——随着你的行走路径不断追后的光束扫射，扫射后留下火焰。只要不断移动就可以躲避的攻击，不过一旦走位错误被连续攻击的话可是会有极大伤害的。



攻击方式③： 暴走光线——两个手臂手背打掉后的攻击手段，会360度的全面扫射头部所在的上层地图，不过十分的规律可以利用技能或者跳跃躲过。





让人大囧的机器人，早苗也华丽的登场了，不过只是在那里负责说一些卖萌的台词。机器人在最初阶段还是比较难打的，需要先将两个手臂解决，两种方向的振动波十分麻烦，会让你的脑子考虑不过来究竟是画横线还是竖线。而被追射激光命中的话，后续伤害可是极其可怕的。这两项攻击让你体会螺旋型的跳跃回避的感觉，不过在击破一个手臂后就不会出现纵向的冲击波了，好躲了不少。

不过虽然说了这么多，实际上站在地图的最远端上层的箱子上用灵击波就可以打到手臂而不受伤害，手臂解决后攻击头部时只要注意躲避暴走激光就行。反而变的十分简单……

博丽灵梦

攻击方式①： 护符弹幕——会放出各种护符，其中特别是扩散护符，虽然单发攻击力不高，但是如果被中近距离多发命中可能被秒杀。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

攻击方式②：抄地升天脚——让人最为崩溃的一招，和琪露诺的Ice Charge一样。不过发动更为快速和隐秘，比较难躲的一招，建议打的见好就收，或者适时的用灵突或者水月斩躲避。



攻击方式③：神技『八方鬼缚阵』——快速移动到你身边展开的结界攻击，由于此时灵梦全身无敌所以没什么好说的快速逃离中心点。由于有吸引效果，所以可以适时利用灵突。

——如果不能及时躲开就会十分悲剧。



不能逃脱吸引的话就会受到连续攻击

攻击方式④：符卡 神灵『梦想封印』——和魔理沙一样会发动两次，效果上并不算太显著，利用不断的绕圈以及跳跃和灵突都可以躲过，不过阴阳玉的数量之多要完美躲过比较困难。





虽然符卡战的难度比起文文的要低许多，但是完全没有可以大意的机会乐园巫女的普通攻击都十分的强悍。护符虽然命中率不高但是数量多的变态，会一步步封死你的行动，特别是在你贪图攻击而不幸近距离被扩散护符打到后你之前的努力基本就都白费了。而抄地升天脚更是让你连进攻都十分犹豫，连续高伤害的多段打击以及隐秘的发动间隙，可以说是最让人头痛的技能。面对灵梦每次攻击都不要太贪，注意提前回避，这是一个利用技巧攻击你而你也是需要技巧来迎击的对手。

符卡阶段还是会出现两次，还是和她的其他攻击类似，虽然其中没有真正的必杀一击，但其实每一招都极其凶险。连续绕着BOSS移动以及不断跳跃来回避吧，阴阳玉虽然样子很大不过判定并没有那么强，所以看准机会用灵突也可以比较轻松的躲过。但是想要全程躲过并不是每一次都能保证的。

西行寺幽幽子

攻击方式①：Sense of Elegance——全身无敌后的近距离360度攻击，幸好招式性能和琪露诺的类似，要躲避不难。



攻击方式②：蝴蝶梦之舞——利用奇异的舞步在你走位移动，并留下跟踪你的蝴蝶。利用跳跃或者水月斩都可以躲过，但是要注意发动后不要离幽幽子太近。



攻击方式③：未生之光——幽幽子本体破绽非常大的扇形激光击，但是激光的判定也同样大的让人头痛，只有依靠玩家的手感和反映来躲避。



攻击方式④：死蝶『华胥的永眠』——十分如梦如幻的一招，近乎于半个屏幕的蝴蝶在飞舞，这一招最好的办法只有在第一批弹幕过来时直接跳起躲过弹幕并落到向幽幽子本体附近，然后在蝴蝶散开的刹那使用水月斩。



跳过第一波彩色弹幕，在BOSS身边使用水月斩

攻击方式⑤：符卡：蝶符『凤蝶纹的死枪』——攻击方式是激光和飘散的蝴蝶，让人感觉近乎于全方位立体的攻击，不过其实不难躲某猫会为你图解。



第一波弹幕使用横向跳跃来躲开直线攻击



之后向BOSS身边纵向跳跃，这样更容易躲过激光和蝴蝶

作为最终的BOSS可谓霸气十足，满屏幕飞的蝴蝶更是让人眼花缭乱。不要贪图攻击而被Sense of Elegance打到了，不过好在这招的发动没有博丽巫女的升天脚那般难对付。未生之光出现的时候即是你需要小心的时候也是机会，这招的判定和速度非常的强悍，但是毕竟有死角，而且之后BOSS会有一段不小的硬直，是攻击的好机会。死蝶『华胥的永眠』在极远的距离命中不高，可以让你稍事歇息回复灵力。而在近距离的时候一定要用水月斩来躲避弹幕，可以让你只受到很小的伤害或者不受伤害。灵突的话不稳定性太大，一个不小心可能瞬间被秒杀。

最终的符卡战由于是另一个阶段发生的，所以不用担心之前的那些还要重新打。这张符卡弹幕的数量多到了一定的阶段，而且其中的蝴蝶是非直线型攻击，再加上激光极大的限制了你的行动范围，所以让人会觉得十分头痛。其实只要第一次侧移跳过激光后直接向着BOSS方向的内侧就可以最大限度的躲避之后蝴蝶弹幕的打击。



雨血2：烨城

Rainblood2: City of Flame

隐藏要素



合成器的妙用

在《雨血2》中赚钱不算容易，需要花钱的地方却都是6位数的，基本上属于收支极其不平衡的状态。当然这游戏也没想让你自己去死命打钱的打算，当你赚够了第一桶金并在城隍庙商店剧情开启后，在那里购买217200的合成器。之后就可以用三个幽冥鬼药合成一个神药，花3000材料费卖掉换7500。在甲之门的商店刷一会儿就可以无限金钱了，而且神药也是居家旅行的常备品。



支线任务

十万两银子

在进入烨城剧情结束后可以去八卦阁听到黑猫市场的消息，之后去黑猫市场第二个帐篷里找一个老头会听到城外三座墓碑的秘密，之后出门调查三座墓碑即可。



遗孀支线

在第二章开始后去城隍庙后购买旧刀，然后去八卦阁听到灰寡妇的消息，之后去险桥右边的隐居之地就可以找到任务人。和她对话，依次选择：白头客、这是他灌注给我的杀气、只是萍水相逢。继续对话交出旧刀，之后选择“88个悲鸣药、3个神药”，并交出这些后完成任务。学会灭杀以及获得镶金小纸条。



狂影

在接遗孀任务时可以一同在八卦阁接到，不过需要点中间一个人，旁边的两个人都是遗孀任务。之后在隐循之路的迷宫在两个分支口分别以下、上的持续前进可以来到一间屋子处里面有“残暴的影魅”。杀掉后需要搜查尸体可以得到“入伙血书”，然后去城隍庙下水道打掉另一批影魅就可以完成任务并获得镶金小纸条。



镖物

在出赤蛇屋后就可以在黑猫市场第四个帐篷内接到，但是需要到达石棺之路后才可完成。在石棺之路十二处可以得到暗之环，然后交付任务。

血脉任务

在赤蛇屋结束后去八卦阁可以听到黑猫市场后山神秘客的消息，去后山找到他并选择“暗魔天堡堡主”，然后去丁之门的机要阁，在最深处的房间阅读数卷后得到获得组织行册（秘卷），并要重铸黑魔杀，收集全9块红黑碎片后，在伪西天乙房间内可以重铸。装备上后重新回到机要阁的房间可以打开保险箱，得到进入庚的钥匙。地下室有好几层每层楼梯的底下都有神药，而最后一层可以找到“传奇神兵”。



BOSS锁者，拥有100万的血，普通攻击伤害10万～13万，而你那时的普通攻击基本只能打0点伤害。不过其实非常好打，只要让自己一直保持着“真幻杀”的状态就可以反弹普通攻击搞定BOSS。不过BOSS有一招封锁你数次行动的技能，所以不要但幻杀效果结束后才想着用。之后你可以了解到魂的身世和黑衣人的身份，以及学会“归零”和获得镶金小纸条。



红黑碎片的位置：

第一块：丙之门，密墓。

第二、三块：丁之门，机关道。

第四、五块：戊之门，赤蛇屋。

第六、七块：巳之门，工坊，最容易遗漏的地方，需要反复尝试才能找齐两块。

第八块：辛之门，隐蛇屋，第一个路口上行，第二个路口下行的房间内。

第九块：城隍庙山崖处购买。



月夜响荡曲 Nocturne ノクターン Rebirth

——物品图鉴攻略

《月夜响荡曲》这款游戏曾在日本某RPG制作大赛中获得过冠军。虽然它是只有300MB的小游戏作品，但制作非常精良。游戏中的立绘以及点阵图都由专门画师绘制，美术风格绝对能让挑剔的玩家都感到满意。该作继承了日本RPG游戏的一贯作风，也有二周目可以进行。即使一周目尽量多的收集合成最终装备和宠物的话，大约也只需要40小时即可通关。二周目的时间则不会超过10小时，并可以充分体验到酣畅凌厉的战斗感觉。总而言之，丰富的游戏系统，充实的剧情，使《月夜》的可玩性堪比一线大作。



作为一个RPG，地图的探索也是游戏很重要的部分，如果玩家留意各种角落，一般都能发现宝箱



游戏的战斗系统采取半即时半回合，包括连携行动，真实位移等系统，配合华丽的2D画面和战斗效果，让战斗模式变得十分爽快

作为本款游戏的一个特色，其战斗所获得的经验，并不会直接让人物升级，而是一直积攒着。只有当玩家需要给人物配置技能的时候，人物才会随之升级。本作的任务技能共分为4部分，剑技、魔法、状态魔法和被动技能。

剑技基本上不耗费或极少耗费MP，但相对的需要大量的炼气时间。而炼气则需要通过战斗的回合数来增加，当然，后期也有可以加快炼气速度的装备存在。

魔法技能分为火、冰、风、雷、暗、光，六种。两两相克。



独特的升级系统让游戏的自由度大大提升

状态魔法包括恐惧，中毒，沉默，僵硬等（对boss无效，所以基本不用……）

被动技能包括各种抗性，以及物理/魔法增幅，搭配得当可以使攻击技能的威力倍增。

个人感觉对战boss时候，剑技更为给力一点，而魔法技能的范围攻击对于路上的小怪则可以做到一击必杀。（前提是小怪属性不坑爹的话。要是两个相克属性的怪物一起出现，站位还离开相当远的话，建议还是一只只秒杀来的有效。）

作为二周目的进行条件（LV40），也就意味着，玩家只能搭配并取舍有限的技能，来进行最终的决战，当然，装备并不在限制的行列。本作中的物品种类可以说是相当的多，同时还伴有图鉴系统。对于某些患有强迫症的同学来说，看来不收集齐是不行的啊！笔者目前还存有六个窟窿，不确定是漏掉了还是确实没这个东西，暂时就先给各位同学做个参考吧。



游戏中丰富多样的物品收集是一大亮点。本攻略主要专注于介绍这方面的内容

文：ltiszogo　编：X先生　美：grass

武器大览

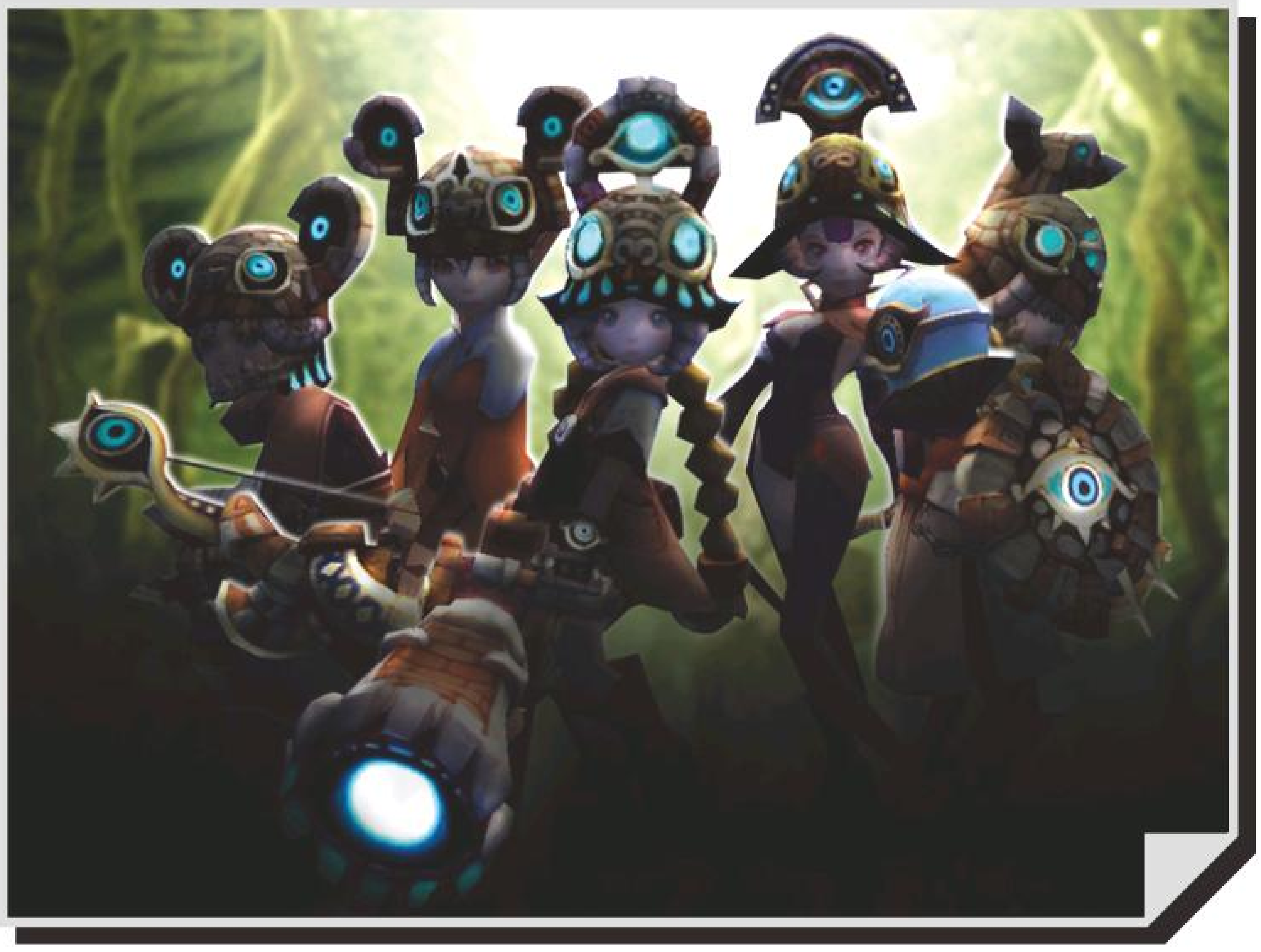
名称	三围	属性	来源
长剑	38 38 36	物	商店有售
阔剑	44 40 32	物	商店有售
弯刀	42 50 22	物	商店有售
匕首	36 44 52	物	商店有售
重剑	58 30 30	物	商店有售
西洋剑	40 66 40	物	商店有售
海盗剑	50 44 34	物	商店有售
埃及曲刀	46 54 38	物	商店有售
古雷斯冰刀	44 42 56	冰	合成（匕首+海蓝石）
骑士长剑	56 54 54	物	商店有售
镰鼬	58 58 62	物	合成（西洋剑+弯刀+六星纹章）
格斗剑	54 50 46	物	商店有售
苍空刀	53 61 52	物	商店有售
青锋刃	46 50 62	物	商店有售
天普剑	66 54 68	光	合成（格斗剑+重剑+十二宫纹章）
突刺剑	50 80 50	物	商店有售
黑铁重剑	62 54 50	物	商店有售
傀儡毒剑	58 66 49	物+毒	合成（镰鼬+埃及区刀+海盗剑）
忍者刀	50 54 68	物	商店有售
绝世巨剑	78 34 42	物	商店有售
不知火	62 68 70	火	合成（黑铁重剑+青锋刃+石榴石）
王者之剑	68 60 56	物 +10HP	合成（突刺剑+苍空刀+六星纹章）
夜杀	71 74 46	物	商店有售
金刚刀	68 62 76	物	商店有售
千人斩	80 72 60	物 暗	合成（夜杀+骑士长剑+紫水晶）
破甲剑	62 98 64	物	商店有售
狂沙	76 68 60	物	商店有售
霹雳刀	76 82 62	雷	合成（绝世巨剑+忍者刀+巨珍珠）
宝剑伊迪亚	54 58 88	火 冷	合成（炎魔星剑+雪妖星剑+世界树纹章*2）
灵魂狩猎剑	106 40 50	物 即死 -16HP/次	合成（天普剑+千人斩+世界树纹章）
轮巴鲁风剑	88 70 92	物 风 -8hp/次	合成（狂沙+金刚刀+祖姆绿）
幻影波浪	74 76 64	物 盲目	合成（古雷斯冰刀+不知火+破甲剑）
红缨刀	78 85 54	物	商店有售
宝刀巴塞德	52 60 92	风 雷	合成（风灵星剑+雷兽星剑+世界树纹章*2）
勇气之心	98 102 74	物 4连击	合成（王者之剑+破甲剑+金刚石*2）
明镜止水	92 98 102	物	合成（勇气之心+红缨刀+结界神符）
炎之魔剑	82 76 88	火 -hp	合成（阔剑+石榴石）
冰之魔剑	76 82 88	冰 -hp	合成（青锋刃+海蓝石）
风之魔剑	76 88 82	风 -hp	合成（苍空刀+黄晶玉）
雷之魔剑	82 88 76	雷 -hp	合成（格斗剑+巨珍珠）
暗之魔剑	94 88 82	暗 -hp	合成（黑铁重剑+紫水晶）
十戒	82 88 94	物	合成（撒旦之剑+灵魂狩猎剑+紫水晶*3）
炎魔星剑	100 86 92	火	合成（炎之魔剑+红宝石）
雪妖星剑	86 92 100	冰	合成（冰之魔剑+蓝宝石）
风灵星剑	86 100 92	风	合成（风之魔剑+祖姆绿）
雷兽星剑	92 100 86	雷	合成（雷之魔剑+蛋白石）
撒旦之剑	108 100 92	暗	合成（暗之魔剑+橄榄石）
刹那	92 108 100	物 spd+80 -16HP/次	合成（明镜止水+黄晶玉*3+祖姆绿*3）
名剑【罗修鲁】	100 108 92	物 破防	剧情获得
终剑【血雾轮盘】	140 124 132	物 -16hp/次	合成（宝剑伊迪亚+宝刀巴塞德+逆十字架）
长枪	36 38 34	物	商店有售
火焰枪	38 40 42	物 火	商店有售
格雷枪	66 58 60	物	商店有售
三叉枪	62 72 50	物	商店有售
投枪	56 64 76	物	商店有售
斧戟	72 64 68	物	商店有售
蝙蝠枪	64 78 58	物	商店有售
奇沙	74 74 74	物 麻痹	合成（八角阵枪+蝙蝠枪+斧戟）
八角阵枪	80 72 72	物	商店有售
游击枪	74 86 62	物	商店有售
亚鲁修之枪	77 86 92	物	商店有售
帕尼光神枪	92 100 86	光 -8hp/次	合成（亚鲁修之枪+金刚石*3）
终枪【伊弗银月】	124 132 140	物 -16hp/次	合成（帕尼光神枪+世界树纹章*7+金刚石*7）
阿鲁哈扎特	44 40 44	物	剧情获得
克罗纳思	100 100 100	物	剧情获得
天启	92 116 120	物	卡奥斯 braveclear获得
拉修	200 200 200	物	二周目之前三人组braveclear获得，只能看不能用



备注：在所有防具中，“蝎王魔符”有着僵硬免疫的BUG版的效果；“魔力指环”则非常适合刷小怪的时候带2个；“不死鸟之羽”这个东西由于在战斗的时候可以换装，所以……你懂的。另外，“X之戒”和“XX腕轮”系列的装备可以减轻高级武器的反噬作用，实战中也有一定用处。

防具大览

名称	三围和效果	属性	来源
黑外套	40 20 0		商店有售
皮革铠甲	44 22 0		商店有售
涂蜡甲	46 24 5		商店有售
锁子甲	50 24 0		商店有售
强化铁盔	56 28 0		商店有售
黑铁胸甲	62 30 0		商店有售
钢皮铠	68 34 0		商店有售
格斗师铠甲	74 46 0		商店有售
红莲之铠	62 39 14	火	合成:黑铁胸甲+石榴石
冰雪之铠	62 38 15	冰	合成:黑铁胸甲+海蓝石
风萧之铠	61 36 17	风	合成:黑铁胸甲+黄晶玉
雷鸣之铠	61 36 16	雷	合成:黑铁胸甲+巨珍珠
黑暗法衣	68 52 30	暗	合成:高纤维套服+橄榄石
光明法衣	68 50 32	光	合成:高纤维套服+金刚石
空轻羽	70 66 2		商店有售
隐者之铠	82 42 26		商店有售
修罗之铠	40 40 20	减少技能冷却	合成:隐者之铠+悟性+惊天
业魔王铠	100 50 50	暗	合成:空轻羽*2+隐者之铠*2+修罗之铠
坚固衣服	38 30 0		商店有售
丝质披肩	44 34 6		商店有售
兽皮衣服	52 36 0		商店有售
武斗师套服	60 42 0		商店有售
高纤维套服	68 46 5		商店有售
纹章之服	78 50 12		商店有售
白虎神衣	68 48 31	风	合成:风萧之铠+丝制披肩+祖姆绿
青龙神衣	69 47 31	雷	合成:雷鸣之铠+丝制披肩+蛋白石
朱雀神衣	72 45 31	火	合成:红莲之铠+丝制披肩+红宝石
玄武神衣	70 46 31	冰	合成:冰雪之铠+丝制披肩+蓝宝石
漆黑卐裙	88 48 40	抵抗异常	合成:黑暗法衣+光明法衣+十戒
幻蝶飘羽	112 58 32		合成:天地腕轮*3+高纤维套服*3+卡桑德手记*5
木雕护符	0 20 40		商店有售
橡树护符	0 22 44		商店有售
晶玉护符	0 26 44		商店有售
红灵护符	0 24 50		商店有售
仙草护符	0 28 56		商店有售
道士法符	0 30 62		商店有售
魔女法符	0 34 68		商店有售
神木法符	0 36 74		商店有售
境界法符	0 40 80		商店有售
圣域法符	0 42 86	防暴走	商店有售
风尘之符	0 35 65	风耐性	合成:道士法符+黄晶玉
雷帝之符	0 32 68	雷耐性	合成:道士法符+巨珍珠
麒麟之符	0 33 67	冰耐性	合成:道士法符+海蓝石
凤凰之符	0 34 66	火耐性	合成:道士法符+石榴石
结界神符	0 0 0	物理免疫	合成:石之戒+紫水晶+青金石
法杖魔符	0 38 72	麻痹免疫	合成:神木法符+翡翠耳环+十二宫纹章
心眼魔符	0 36 74	盲目免疫	合成:神木法符+二郎神头冠+十二宫纹章
蝎王魔符	0 39 71	中毒免疫	合成:神木法符+天蝎二星石+十二宫纹章
圣女魔符	0 37 73	沉默免疫	合成:神木法符+玛琳法玉+十二宫纹章
冥王魔符	0 38 72	即死免疫	合成:圣域法符+万年蝉胸针+十二宫纹章
十字架项链	def2 reg2		商店有售
再生指环	hp5 vit20		合成:守+体+六星纹章
冥想指环	mp5 men20		合成:耐+想+六星纹章
生命指环	hp20 mp-10 spd-5		合成:命+十二宫纹章
法力指环	hp-10 mp20 spd5		合成:魂+十二宫纹章
技巧指环	eva-10 ct+20		合成:技+觉+十二宫纹章
力量指环	str10 def-10		合成:攻+十二宫纹章
魔力指环	mag10 reg-10		合成:魔+十二宫纹章
万年蝉胸针		即死免疫	合成:振奋灵药*9+六星纹章
天蝎二星石		中毒免疫	合成:解毒草*9+六星纹章
二郎神头冠		盲目免疫	合成:眼药水*9+六星纹章
马琳法玉		沉默免疫	合成:喉宝糖*9+六星纹章
翡翠耳环		麻痹免疫	合成:清流草*9+六星纹章
不死鸟之羽		重生一次	商店有售
女神之泪	vit20 men20 ct20	即死免疫	合成:不死鸟之羽*3+冥王魔符*2+万年蝉胸针*2
逆十字架	火冰风雷耐性+1		合成:女神之泪+十字架项链*5；卡奥斯世界的真空龙也会掉落
石之戒		物减轻4	合成:紫水晶+青金石+六星纹章
暗之戒		暗减轻6	合成:紫水晶+六星纹章*2
光之戒		光减轻6	合成:青金石+六星纹章*2
炎之戒		火减轻6	合成:石榴石+六星纹章*2
冰之戒		冰减轻6	合成:海蓝石+六星纹章*2
风之戒		风减轻6	合成:黄晶玉+六星纹章*2
雷之戒		雷减轻6	合成:巨珍珠+六星纹章*2
天地腕轮		物减轻6	合成:石之戒*2+橄榄石+金刚石
撒旦腕轮		暗减轻8	合成:暗之戒+橄榄石+世界树纹章
盖亚腕轮		光减轻8	合成:光之戒+金刚石+世界树纹章
炎魔腕轮		火减轻8	合成:炎之戒+红宝石+世界树纹章
雪妖腕轮		冰减轻8	合成:冰之戒+蓝宝石+世界树纹章
风伯腕轮		风减轻8	合成:风之戒+祖姆绿+世界树纹章
雷神腕轮		雷减轻8	合成:雷之戒+蛋白石+世界树纹章结晶体



游戏类型	奇幻角色扮演
运营公司	盛大网络
目前状态	绿龙灾变新版本上线
官方网站	dn.sdo.com

第十四章 龙之谷

绿龙·灾变 2012新纪元 霸气降临！

万众期待的《龙之谷》新版本“绿龙的灾变”终于在2012来临之际霸气降临。新版本中继海龙之后，游戏历史上第二条BOSS巨龙——绿龙正式登场，而随之开启的全新装备体系以及备战过程中最给力的5倍经验等福利都将玩家们的期待推至最高。当然，作为《龙之谷》的盛宴——屠龙赛也将再度拉开帷幕，这一次究竟谁能问鼎屠龙冠军呢？让我们拭目以待。

绿龙副本挑战 成为游戏新的核心

当残暴的海龙已经葬身勇士的剑下，当胜利的光环在英雄的头顶闪耀，新的灾变已经悄然降临阿尔特里亚大陆。拥有绿龙宝石的卡拉翰，隐藏在他邪恶笑容背后的，是不可想象的恐怖梦魇。绿龙，如同一个被诅咒的名词，又将在《龙之谷》掀起一场血雨腥风。

错综复杂的场景机关、无处遁逃的汹涌虫阵以及充满野心的终极BOSS，统统隐匿在幽暗巢穴的深处。历经千难万险来到卡拉翰面前的勇士们，又是否能抵挡住他变身后遽增的恐怖实力？绿龙！毫无疑问，将会成为迄今为止谷迷们所经历的最霸气的挑战！邪龙初临时，稚嫩的我们曾如履薄冰战战兢兢……斗转星移后，如今的我们已见证海龙庞大的身躯轰然倒地……屠龙勇士的称号在头顶熠熠生辉，海龙套装的象征在身上闪闪发亮……而在绿龙巢穴开放之际，L级装备的自动升级将让勇士们的成就将得到进一步肯定！







随着“绿龙的灾变”新版本的开启，全新装备体系也浮出水面。新版本开启后，原海龙套装将自动升级为L级（Legend）装备，与此同时，海龙巢穴增加硬核海龙巢穴，在硬核海龙巢穴中将出产L级装备。与此同时，绿龙巢穴中也将出产50S的绿龙套装。



Ps：下期版本我们将为广大读者带来最详尽的绿龙副本挑战攻略，敬请期待哦！

黑金阵营对抗 经典屠龙争霸赛全新回归

还记得海龙时代屠龙赛每日开荒时的豪情壮志吗？为了成为第支见海龙的战队，为了成为首杀海龙的英雄，热血的岁月总是那么难忘！绿龙来袭！屠龙赛即将再掀战火！黑龙阵营与金龙阵营将再度开启对抗！与此同时，首支见到绿龙的战队与首支屠龙成功的战队也将获得至高的神秘荣誉。集结的勇士们，快来踏上2012年的荣耀征程！这一切将在后续杂志中为您揭晓！



黑金对抗赛 重燃宿命之争

杰哥和贝爷的故事在谷中悠远地流传，如同一场金色与黑色交织的恩怨情仇。而黑金对抗赛，首当其冲，成为屠龙争霸赛的重头大戏！《龙之谷》全区全服根据整体实力，被划分为黑龙与金龙两大阵营，每个服务器的玩家通过突破绿龙巢穴不同关卡的次数，为己方阵营积累分数。进入绿龙巢穴前三关的玩家人数每人为1分；进入第四、第五关的玩

家人数每人为5分；进入第六关的玩家人数每人为10分。

每日将根据以上公式统计并计算双方阵营的得分，最终胜出的阵营内所有区服将得到胜方阵营大礼包，而落败的阵营也将得到一份安慰奖。

黑龙阵营 总分：58417 VS 总分：63884 金龙阵营

截至到12月29日	第一关	第二关	第三关	屠龙点数
华东电信一区	6073	942	80	11583
华东电信二区	2413	382	49	4813
华东电信三区	1574	286	22	3224
华东电信四区	1429	205	0	2454
华东电信五区	1612	254	41	3292
华东电信六区	1407	204	0	2427
华东电信七区	6136	797	25	10371
西部电信一区	1018	72	0	1378
西南电信一区	4017	795	37	8362
西南电信二区	1769	198	8	2839
东北网通一区	726	160	65	2176
东北网通二区	1206	116	0	1786
东北网通三区	1303	135	23	2208
山东网通区	1174	66	0	1504

截至到12月29日	第一关	第二关	第三关	屠龙点数
华南电信一区	5593	714	16	9323
华南电信二区	3014	309	16	4719
华南电信三区	2032	459	86	5187
华南电信四区	1564	174	0	2514
华南电信五区	2388	310	0	3938
华南电信六区	2063	282	24	3713
南方电信一区	3311	227	0	4446
南方电信二区	4738	676	0	8118
华中电信一区	1475	156	8	2335
华中电信二区	1807	240	8	3087
华北网通一区	3292	444	49	6002
华北网通二区	1742	216	0	2822
华北网通三区	939	196	68	2599
华北网通四区	1127	116	0	1707
华北网通五区	2049	231	17	3374

战队成就赛 等待“绿龙讨伐者”



金龙阵营		黑龙
01 华东电信一区		02 华南电信一区
05 华东电信二区		06 华南电信二区
10 华东电信三区		11 华南电信三区
14 华东电信四区		15 华南电信四区
19.华东电信五区		21.华南电信五区
23.华东电信六区		25.华南电信六区
28.华东电信七区	V.S	18 南方电信一区
20.西部电信一区		27.南方电信二区
08 西南电信一区		04 华中电信一区
13 西南电信二区		7 华中电信二区
07 东北网通一区		03 华北网通一区
09 山东网通区		12 华北网通二区
24.东北网通三区		22.华北网通三区
16 东北网通二区		26.华北网通四区
		33.华北网通五区



金榜上的第一个姓名、跑道上的第一个身影、月球上的第一个足迹，都是足以载入史册的光荣成就！而在《龙之谷》的世界里，第一支成功征服绿龙的队伍，无疑也是万众瞩目的焦点！此次为率先屠龙的勇士奉上的犒赏——绿龙讨伐者！绝对是至高无上的荣耀！30天游戏内弹页醒目展示、30天游戏内公告滚动播报、7天官网及论坛头图置顶推荐、人手一份的绿龙材料，更有独一无二专属称号标榜王者身份，让杰出的勇士在游戏内外都无人不知、无人不晓！当首支凭借自身实力成功击杀绿龙的战队诞生后，承蒙屠龙勇士之荫，阿尔特里亚大陆也将同步开启3日双倍掉宝福利，让正义的光亮驱散2012的末世阴霾！

熊猫哥的怒吼 阵营BUFF更强力

本次卡拉翰所引发的恐怖灾变，使得一向逍遥的熊猫哥也无法坐视不顾。他期待更多热爱和平的正义之士能为屠龙勇士们呐喊助威。星星之火尚能燎原，即便微薄之力，同样也能汇聚成强大的力量！金龙阵营与黑龙阵营的玩家分别参与微博活动，为各自阵营的“熊猫哥怒吼”BUFF进行聚气。当聚气槽达到BUFF对应等级时，即可激发该阵营的BUFF奖励！

“熊猫哥怒吼”共有三级BUFF，一旦达到对应的数值，熊猫哥便会发放绿龙门票、物品保护魔法药以及所有巢穴通关次数重置的奖励！为了取得“黑金对抗赛”的胜利，谷迷们，努力参加官方微博活动吧，让你的呐喊声为勇士们助威打气！



新时装无限增强 圣诞套装属性解密

圣诞节和新年的来临，使得《龙之谷》游戏内气氛热闹非凡，当然，随着绿龙版本的开启，在如此充满温情浪漫的时节里，游戏官方也应景隆重推出新一季圣诞套装，不光外观足够引爆眼球，还有武器特别属性和所有能力值+1。除了靓装，新宠物囧小喵，也成为阿尔特里亚的一道靓丽风景。



剑士篇：代表热情，勇敢的红色系圣诞大礼包，就像战士一如既往秉持坚忍不拔的热血精神，符合在阿尔特里亚大陆充满战斗的你，穿上它，争做热血青年吧！



牧师篇：尊贵，儒雅，高傲是出生在魔法山脊牧师的代名词，新一期牧师圣诞套装同样不失大气风格，暗黑系更加更显尊贵气质。



法师篇：佩戴雪花帽，性感超短裙，新一季圣诞套装将一面天才少女，一面腹黑女王淋漓尽致展现在魔法师身上。



弓手篇：鹿角，兔耳，蝴蝶结装饰着善良的她，她想成为出色的女战士？拿起冷酷的铃儿响丁当大型弓，对抗破坏自然的绿龙。



学者篇：“铃儿响丁当”，这首歌恐怕是最为人们熟悉的圣诞歌曲，红格子铃儿响丁当大礼包正是学者新时装，站街卖萌，轻音低唱，萌翻整个龙之谷。

囧小喵：刚听到“囧小喵”这名字，是否就已经觉得很囧，不光名字囧，还是卖萌的苦力，还分“魔法”和“物理”两种，当然宠物的等级提升，宠物能力值也将提升哦，喵……



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D武侠	运营公司	就爱游戏
目前状态	封测		
官方网站	ds.9igame.com		

大宋

体验零职业玩法 做一次武功达人

《大宋》封测的开启，实为2012年开篇的武侠巨献。就拿进人游戏的一瞬间而言，看那杨家将抵御外敌人侵的互动电影，那令人热血沸腾的古代沙场充分演绎出了男儿的英雄本色——狭路相逢勇者胜，战斗所指，所向披靡!


杨家将的军魂不灭

施展轻功探索每片战土

《大宋》最吸引眼球的玩法，体现在游戏的轻功系统中。虽说轻功系统暂不能用于战斗，但作为游戏的一个特色，轻功系统还是非常惹人关注的。使用轻功后，角色可以轻而易举地飞檐走壁、踏水无痕，游戏中的任何一处场景环节，都将成为角色探索游戏密境的组成部分。




踏水如萍的轻功

轻功系统还与游戏中的另一项内容紧密关联，这就是“奇遇任务”。据悉奇遇任务的触发条件都隐藏在游戏中一些鲜为人知的场景中，例如屋顶的藏阁、山脊的阴角等等。而要到达这些“奇遇任务”的触发地点，就必须使用轻功！所以说轻功系统不仅能玩得华丽，还能玩出属于自我的精彩！

微操考验意识与技巧

在《大宋》中战斗，虽然说点击目标后便能将目标锁定，但在接下来的招式对弈中，有攻击距离和面对方向的设置，需要操作者随时根据距离和对手的状态调整招式。

游戏中共有五种不同的兵刃供玩家选择，虽然说这五种兵刃在战斗属性方面较为类似，但从中还是可以发现很多新亮点，这里便以拳套和长兵刃为例说明。

拳套：装备此兵刃攻击速度将明显加快，虽然说产生的攻击力较低，但是在那行云流水般的战斗姿态下，就要考虑如何安排技能组合、如何展现出拳套的攻击特色。由于拳套的攻击距离很短，所以一定要发挥出近身格斗的特色，也就是说在战斗刚刚打响后就要控制敌人的行动。目前很流行的起手式有“力劈华山、霜凝见拙、饿虎扑食”，力劈华山与饿虎扑食会产生眩晕效果，霜凝见拙则是点穴效果，其实就是说如在攻击起手式的时候，就限制敌人的行动，接下来就完全是华丽的近身格斗表演了。拳套玩家还要有一点需要注意，拳套中“目断魂销”这个技能，一定要合理使用。这个技能附带的DEBUFF效果是降低枪攻击效果，换句话说就是当目标使用枪的时候，拳套的这个技能就是克制枪的法宝！





长兵刃：有枪和斧两类，枪的攻击特色体现在爆发力强、攻击变幻莫测，并且无论是单体攻击还是群体攻击，枪的机动性非常高。所以说使用枪法时，微操一定要具备！通常来说，为了有更好的回旋余地，枪法攻击时最好不要紧贴目标，特别是在PVP的时候。因为对手也在移动，而枪法的攻击特点是必须要产生一定的攻击距离才能达到最佳状态。再来看一看斧法，斧法的特色就是蛮横攻击，虽然说攻击速度和机动性较低，但是却能在一招内对目标产生高额伤害。那么在使用斧法攻击时，首先就是要控制角色的行动与招数释放，控场配合高DPS方为斧法获胜的基本条件！

从理论上来说，《大宋》虽然可锁定目标，但任何招式都可以随意发出，也达到了ARPG的标准。记住，攻击目标时不一定非要锁定，因为锁定后再进行攻击，你已经失去了先手！所谓兵贵神速、出其不意，这就是《大宋》所描述的微操战斗感。



武器暗藏玄机

其实对武侠而言，哪里有条条框框，哪里有各种局限，一切都是武器、一切行动都是招式。《大宋》带来的无职业感觉以及五种武器随意使用的玩法，才是真武侠的代表。五种武器不仅演绎不同的战斗规则，还有玄机暗藏，那就是武器克制关系。具体展现为：拳克制枪、枪克制剑、剑克制刀、刀克制斧、斧克制拳。

自古以来，中华武学强调的就是阴阳调和，没有绝对的霸主，没有绝对的弱势，这种理念得以被《大宋》完美诠释。利用五种武器相互克制的规则，你可以针对不同的战斗来选择适合的武器，不仅仅在PK战斗中，在PVE的战斗中也必须要观察对手所使用的武器，从而将自身攻击最大化。

近身肉搏之王：拳法

拳法在《大宋》中被很多玩家忽略，原因是拳套没有其他兵器华丽。但你不能因此忽略拳套的实力！装备拳套，一拳一腿尽显中华武学之奥妙。在实际攻击效果上，拳套那快攻、高暴击的效果让参与测试的玩家都深有体会，拳套的微操难度较高，角度、技能释放、角色控制等等都比其他武器更考验技巧。建议对微操有自信，追求快速攻击的玩家选择拳套为首武器，去享受双拳带来的震撼吧。

杨家将绝技：枪法

《大宋》的背景中，杨家将所占的比重较高，所以枪法作为游戏中最绚的武功，成为很多玩家的首选。枪法打起来可攻可守，而且产生的各类DEBUFF较多，特别是枪法的攻击距离较长。在攻击速度上，枪法处于中等水平，虽说没有拳套的攻击速度快，但是从攻击力以及综合实力来看，枪法是《大宋》这款游戏中最平民、最亲民、实用性最强的武功招式。但要想达到最高层境界，枪法相对于刀法、拳套有一定的距离。



玩家围绕龙柱展开厮杀

那么目前游戏中，枪法的优势体现在哪呢？通过实际测试，枪法攻击范围大，速度中等，DPS均衡，都非常适合角色的中期发展。

兵中杀手：剑法

剑法没有太强的攻击力，速度也不如拳套快，攻击范围不如枪法广，但是剑法却是《大宋》中最均衡的招式。其实剑法走的是中庸之道，均衡发展是它最大的特点。剑法的招式犹如行云流水、华丽万分。从技战术角度来说，剑法的操作较为简单，微操状态下的使用非常合理与到位，配合“WASD”四项移动键位，可以让角色打出众多组合招式。而剑法另一大特点就是起手速度快，可抢先进行攻击，并且还兼备了不俗的攻击力。其实越是这种中庸之道的招式，越能在游戏中后期发挥出强大的威力，因为它的均衡将屏蔽它的弱势。

王者无敌：刀法

作为武侠文化中最重要的组成部分，笔者大爱《大宋》中的各类刀法。刀法的攻击特点体现在各类控制系以及高伤害技能的附加。目前刀法也是除枪法外玩家使用最频率的第二招式。虽然说刀法被剑法克制，但真正战斗起来，刀法的蛮横、刀法的强悍都非同寻常。不过要想驾驭刀法，还需要玩家具有十分熟练的游戏操作技巧，并且刀法的伤害效果与输出距离有一定的关系，如何让刀法展现最大输出、如何利用刀法的DEBUFF控制目标行动，如何组合技能使用都是《大宋》高玩需要研究的内容。

霸气外泄：斧

初次看见斧法的时候，你是否会觉得修炼斧法的角色就是《大宋》中的MT？当使用一通斧法之后，才感觉《大宋》这款游戏根本就没有MT一职！斧法虽为重兵刃，但其体现出的特点仅为蛮横的攻击力！各种高伤害性技能、各种眩晕、破甲DEBUFF，为斧法赋予了浓重的杀气。斧法的操作技巧呈现出两个特点，操作初期异常简单，只需要单纯的DPS输出即可，而到了后期则需要玩家在单纯的DPS中打出特色。也就是说如何利用技能组合，让蛮横的斧法打出拳套的诡异、枪法的变换、剑法的阴柔、刀法的盛气。



皇城前的激烈交锋

五种武器相互克制的攻击效果，让游戏更加平衡。试想当一名剑客正在偷袭刀手，而刀手转身抽出长枪力挽狂澜，枪挑剑客、血溅飞扬，这将是一场何等戏剧性的战斗！

游戏类型	3D武侠	运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测		
官方网站	tl3.changyou.com		

环环相扣的新年活动





三个月前，我被掌门师尊派到人迹罕至的大雪山中，追捕一臭名昭著的大恶人。七十多天后，我发现了大恶人，他瞪着圆圆的大眼睛，安详地躺在一个不起眼的山沟里，厚厚的积雪掩盖了他的身躯，只露出一个衣角，是很薄的单衣。很明显，他是被冻死的。“辣块妈妈！”我忍不住爆了粗口，“早知道你会被冻死，我何必在这鸟不生蛋的地方呆那么久？”

任务已完成，我再也不愿意在雪山逗留，骑上仙鹤坐骑，朝着中原的方向前行。我要去洛阳城，那里绿树成荫、鸟语花香、小桥流水……那才是人呆的地方啊!

经过十多天的长途跋涉，我终于到达了洛阳城。刚一进城，我就大吃一惊，险些从仙鹤身上掉了下来！只见眼前是一个冰雪覆盖、银装素裹的世界。望着这白茫茫的景象，我感觉自己又回到了大雪山中，不由得打了一个寒战。打听之下才明白，这是一场迎接新年的瑞雪，大雪为人们带来了新年的祝福，还带来了一位神秘客人——来自西方的圣诞老人，他带来了许多有趣的活动。

“虾米？圣诞老人？”强烈的好奇心取代了我的寒冷，我立刻赶往圣诞老人所在的南大街。不一会儿，一头浑身通红的熊猫出现在我的视线里，他便是圣诞老人吗？





这只熊猫……哦不，是圣诞老人！这位圣诞老人笑容可掬地对我说道：“少侠，可否帮老夫一个忙？”

我知道这是活动邀请，立刻答应了。

“我旁边的圣诞树需要玩具挂饰，可是作为材料的玩具被怪物们偷去了，你能帮我找20个回来吗？”

“在下义不容辞！”



我骑上仙鹤，从洛阳南门出发，很快便来到了嵩山附近。

“这附近怪物真少，凑齐20个玩具实在太难了。”我暗自抱怨。突然，我发现前面的石桥上有一大群人，他们杀气腾腾地将一头扛着大口袋的黑熊围在中间。



黑熊猛吼一声，找准一个空隙冲了出去。

“追呀！”人群中有人大喊，于是大伙儿便追了上去。我也好奇地跟随人们前行，并询问身边的人在做什么。

“我们在追捕圣诞大盗啊！这厮抢走了圣诞老人的礼盒，我们要把礼物夺回来！不过这大盗本领高强，唯有圣诞老人给予的闪耀圣诞星才能对付它。你有圣诞星吗？没有的话还是一边凉快去吧！”此人答道。



闪耀圣诞星？圣诞老人正好给了我一包，也就是说，我也可以参与到追捕大盗的行动中。我掏出圣诞星，像其他人那样，把圣诞星狠狠地砸向黑熊大盗。黑熊发出一阵阵惨叫声，生命值也不断地下降。



终于，黑熊再也抵挡不住了。它丢下一大堆礼盒，哀嚎着求饶。

“大家抢礼盒啊！”人群中有人大喊。如此好事我岂能错过？我眼疾手快，抢到了3个礼盒，从中获得了各种灵丹妙药，还有珍兽回春丹。身边有人得到了雪橇坐骑，这让我羡慕不已。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：阿鱼　编：小P羊　美：grass





与黑熊大盗疯狂完毕后，我转移阵地，从洛阳城东门出发，来到了雁南附近。我在雁南深山中教训野狼，要它们交出圣诞老人的玩具。

一位女侠士路过此地，她阻止了我的行为：“我是动物保护协会的，你不能肆意屠杀动物！”

我向她说出了我的需求。“那你可以去雁南北边的摩崖洞啊！”女侠说道：“那里的秦家寨匪徒无恶不作，你去教训他们吧。”



女侠不让我杀狼，我只有赶到摩崖洞，与秦家寨贼人们“聊天”。刚一进洞，我就遭到了秦家寨恶霸的袭击。

“真武七截阵！”我大喊一声，施展出群攻绝技。一瞬间，围攻我的恶霸全部毙命。

“咦，这是……木质钟槌？这有什么用？”我从一名恶霸身上拾起一个钟槌，有些疑惑。



先不管了，找玩具要紧！我继续前行，来到了摩崖洞深处，与秦家寨土匪们大战。功夫不负有心人，我终于夺得了第一个圣诞玩具。紧接着，第二个、第三个、第四个……二十个终于凑齐了。

“大侠！求你别再欺负我们了！”一贼人哭着哀求道：“我告诉你一个秘密，你去雁北草料场附近击杀45级以上的怪物，它们会变身！”



变身的怪物？这可是稀奇事儿！我放过了摩崖洞匪徒，来到雁门大军草料场附近，击杀盘踞于此的打草谷辽兵。我击杀了许多辽兵，他们都没有变身。

“摩崖洞那孙子是不是骗我的？”我有些怀疑，但却心有不甘，“我去草料场里边试试！”



守护草料场的是辽兵与秦家寨护卫。我见一个杀一个，毫不留情。也不知杀了多久，在干掉一个辽兵后，他突然摇身一变，成了一棵绿油油的圣诞树。



“哈哈，果然有变身！”我大笑道：“别以为你变身了就不会挨打！”

我举起宝剑，施展师门绝技猛攻圣诞树。没一会儿，这变身为圣诞树的辽兵就被我彻底推倒了。推倒圣诞树的一瞬间，我获得了大量经验值。

“呵呵，有意思。”我笑着说道：“我先回城把玩具交给圣诞老人，空闲后再来玩变身。”



我将玩具交给了圣诞老人，他做出了一个漂亮的圣诞玩具挂饰。

“麻烦你把它挂到我身后的圣诞树上！”圣诞老人微笑着说。





我依照圣诞老人所说，将挂饰挂到了圣诞树上。

“谢谢你，少侠！”圣诞老人感谢道：“同时也恭喜你，你获得了无比珍贵的奖品——一头帅气的驯鹿坐骑。



趁着圣诞老人高兴，我向他打听木质钟槌的事情。

“钟槌啊？你可以去洛阳中央广场敲钟敲响幸福大钟就能得到经验值奖励。”圣诞老人和蔼地回答。

我告别了圣诞老人，来到了幸福大钟旁边。



我敲响了大钟，获得了经验值奖励。这时旁边有人提醒道：“这位朋友，你去中央大街找新年使者诸葛彩了吗？她那里有金质钟槌，用金质钟槌敲钟，奖励的经验更多，还会给予绚丽烟花呢！”

于是，我找到了诸葛彩，拿到了金质钟槌。



“咚！咚！咚！”幸福大钟再次响起。响声过后，我如愿以偿地获得了巨额经验值，还有一个漂亮的新年烟花。

一环接一环，不知不觉中我已经参与了好几个新年活动，得到了丰厚的奖励。虽然寒风依旧凛冽，但风再大雪再大，都无法阻挡新年活动带来的阵阵暖意。我喜欢这样的活动，喜欢这样的江湖！



游戏类型	2D武侠	运营公司	完美世界
目前状态	不删档测试		
官方网站	yt.wanmei.com		



升级有诀窍！每日必做盘点

相信多数玩家和笔者一样，游戏只限于工作之余消遣娱乐。其实只要每天抽点时间做些日常任务，你的等级照样不会比别人落后很多。这里特别对游戏中的日常任务进行罗列，如果您到达40级了也许对你的升级速度有帮助哟!

清主线任务和接取日常任务

主线任务在游戏里叫列传任务，其实都是一个意思。游戏里的列传任务个人认为相对比较简单，无非就是跑路对话，就算让你去打怪，数量也不会很多。但任务完成后给的经验着实不少，而且许多任务还给金钱和装备奖励，简直是一举三得。可惜列传任务无法重复接取，做完就完了。列传任务最多可跨5级接取，也就是当你30级的时候可以接取35级的列传任务。所以在时间充裕的时候，可以多做一做，反正早晚都得做。另外，在各大阵营主城使者处，可接取日常任务，杀死一定数量的指定怪物，回到盟主处交任务，任务就可完成，经验也是相当丰厚的，不过建议大家接取后先不要着急完成。为什么？请往下看。

龙行任务



做完列传任务后，您可以到角色等级相对应的地图安全区，在那里有一个公告栏，点击后您就可以看到龙行任务了。

正常情况下，龙行任务每天可以完成30次，公告栏每次最多显示10个任务，点击刷新可以刷新出新的任务，之前未接取的任务将无法再次接取。龙行任务可分为打怪、对话、购买物品、采集等完成方式。打怪的话，任务会要求你最少打多少只指定的怪，如果打怪数量没有达到任务上限要求，是无法获得全部奖励的。任务奖励除了升级经验，还会获得冲穴必须要用到的历练经验，并且可以获得一个无形宝盒，这个物品可以随机开出金木水火土无形曜令。

五行曜令是做家族任务和帮派任务的物品。同时，集齐金木水火土五枚五行曜令还可以合成一本“皇集经世书”。该道具可以在各个阵营使者处兑换优质装备。在打怪的时候，如果有和日常任务同样的怪，这时候就可以两个任务一起完成了。龙行任务好处多的一举几得我已经数不过来了，建议你在做龙行任务的时候，先不要急着接任务，可以看一下任务内容。如果有重复的任务内容可以接取后一起做。另外在打怪的时候，如果是追缉任务里面的怪，您可以接取一起完成，这样可以很好的提高效率，经验更加丰厚。在打怪的时候，最好能组队完成，队员打怪数量可共享，这样比自己一个人完成要快得多。龙行任务中的历练经验除了可以冲穴也可以转换成升级经验，这样看来，做龙行任务等于是给了双份经验，不可不做。

矿洞追缉

做完龙行任务，相信会感觉到些许疲劳，接下来，咱们就去矿洞放松一下吧。每个阵营都会有矿洞地图，该地图里面的怪都是精英级别的。要比普通地图的怪攻防都高，所以最好组队前往。在追缉任务里可以接到矿洞地图的追缉任务，相对普通地图的追缉任务，矿洞地图追缉任务所打的怪数量明显增加。但是完成任务后，经验奖励也是非常丰厚的。矿洞里的怪分为外功怪和内功怪，在打怪的时候，可以为自己装备上相应防具，建议在去之前最好买够药物，以防意外发生。万事俱备后，打开挂机系统，您就可以听着音乐哼着歌，只等任务结束拿经验。



家族帮派任务

完成了龙行任务后，如果您进入了家族帮派的话，就可以去接取家族帮派任务了。先别吐槽，我当然知道家族帮派任务的数量确实很可观，我和大家一样不是什么任务达人，所以咱们只做性价比最高的前十环就行了。家族任务前十环是双倍经验，帮派任务前十环是三倍经验。怎么样，性价比够高吧。家族帮派任务分为打怪，对话，采买，采集和捐赠物品。其中捐赠物品种类庞杂，如果是新手，完成起来比较困难。现在知道为什么先做龙行和追缉任务了吧，打了那么多怪，任务物品一定攒了不少。之前做龙行任务的五行曜令也派上用场了。如果还是不够，可以看看你们的家族帮派管理员处，会有一个公用的仓库，如果你被开放了权限，就可以在这个仓库里拿你需要的物品了。

进入家族帮派后还有另外一项好处，就是可以享受家族帮派传承。开启后，可以传送到家族帮派地图，在传承的20分钟里，什么都不用干，站在那里就可以获得高额经验。建议最好能了解下家族帮派传承时间，避免您错过传承机会。


家族传承由家族族长点击“家族总管、贺典雄”开启。帮派传承由帮主进行开启。



黄河元兵副本活动

说完了任务，接下来为大家介绍一下每天必做的活动副本——黄河活动副本和元兵入侵活动副本。

挑动黄河天下反副本


在各阵营的新手城“黄河难民沈傲云”处接取任务开启副本。


进入副本后，可以按照地图显示BOSS的地方击杀BOSS，沿途会有许多守卫，建议全部消灭。



每天可以完成一次，需组队三人以上可进入。副本会有高额的经验奖励和材料奖励，同时还可以在开启副本的NPC处购买相应的声望奖励。建议您在做此任务的时候将“双倍经验”开启，这样获得经验将更加多。在击杀BOSS后，有机会掉落强化材料、兑换饰品材料和装备。击杀完所有BOSS后可以使用在此副本途中得到的宝箱钥匙开启宝箱，可以获得相应的炼化材料。

元兵入侵副本

元兵入侵活动时间分别是：下午13：00—15：00，晚上20：00—22：00，在此时间内，至少3人组队。在活动使者处开启副本。进入副本后，怪物会分10个批次进行攻击。每个批次75只怪，难度依次增加，经验也依次增多。



您只要站着狠狠地释放技能，在保证自身安全的情况下尽可能的击杀敌人就可以了。

如果您在此副本中不幸牺牲，如果队伍中有峨嵋职业并且可以使用复活技能的话，那么拯救您以后您可以继续副本，如果没有，您将无法继续副本。

养家糊口之赚钱方法

既然是糊口，那自然是游戏中比较常见的赚钱方式。这里给大家介绍两种轻松稳定的赚钱方式，虽不能让您成为首富，但可以让您在游戏里也能过上小康水平的生活。能更好的体验游戏乐趣。

跑商

要想获得跑商资格，首先人物等级要到达30级。第一次跑商要先领取跑商资格。







领取跑商资格：当天的活跃度达到25才可以领取跑商状态。游戏里每天可以领取一次跑商状态，如果当天没有领取，该跑商状态可以累加到第二天，最多可以累积四次，每周一零点将次数清零。

跑商步骤：点击“我要买入”后，即可出现该地区的跑商商品。一定要在收购地点所指定的地图上才能出售此物品。另外在购买物品的时候，每天可使用三次“砍价”。找到指定地图出售商品的NPC后，点击“我要卖出”即可查看当地的商品行情。出售商品的时候每天可以使用三次“抬价”。跑商结束后，同行商NPC对话选择“兑换商银”即可将商银兑换金币。

摆摊卖杂货

在游戏过程中可以获得许多物品，放在仓库包裹里又占地方，您不妨在城里支个摊儿，将这些物品进行标价销售。


在城里点击快捷键M打开地图，选择左上角“摆摊区”，进行查看摆摊区域。


摆摊界面

摆摊步骤：到达摆摊区域后，打开包裹点击“摊”字就可以看到摆摊系统了。摆摊系统还有星级标准。你的摊位销售业绩好，别人对你的评价高的话，还可以拥有多个摊位形象。这样你就可以打造游戏里的个性摊位，在进行游戏的同时，还可以过一把当商人的瘾。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	角色扮演	运营公司	多益网络
目前状态	公测		
官方网站	mx.henhaoji.com		

梦想世界在线 www.henhaoji.com

天魔世纪之战！105级副本攻略

《梦想世界》为大家创造了一个天马行空的世界，在游戏里大家可自由穿梭时空，可见证倩女幽魂经典爱情，也可飞上火星拯救新娘，甚至护送关羽千里走单骑！现在《梦想世界》里共有8大副本：千里走单骑、古墓奇谋、非凡的婚礼、机械帝国、远古部落、倩女幽魂、光影序曲、封神榜。每个副本都有独特的设计，都能带给大家最具想像力的挑战。

“光影序曲”是其中挑战难度第二高的副本，仅次于“封神榜”，这个105级副本让大家在《梦想世界》里化身正义勇士，犹如变形金刚那样摧毁黑暗势力能量石，保护家园和平，最让玩家对它趋之若鹜的是，在副本中还有可能获得四个魔族新坐骑的道具。接下来，就让我们一起见证“光影序曲”副本的挑战历程。

副本小常识

副本任务领取：夜幕镇（48，30）处 “穿行者”，要求组成5人队伍，只有开启收益时间，才能获得经验奖励。



领取任务

副本任务难度：分为“普通-精英-英雄”或“精英-英雄-传说”，只有全体队员均完全通过较低一级的试炼之后，才能进行更高一级的挑战！

副本进度：存在于当前队长，只要队伍没有被完全拆散，副本进度就不会丢失。单人玩家可通过远程组队中途加入副本，队长在副本里的时候，暂离的玩家可以在NPC处选择“我想进入副本”，直接进入到副本之中，进度与队伍相同。


破魔令牌

副本限制：同一副本同一难度每天最多只能获得1次经验奖励，物品奖励不在此限制之中。每个时间段最多可以进入2次副本（开始一次新的副本即消耗次数），跨时间段时，前一个时间段未完成的副本不消耗新时间段的进入次数。每日时间段如下：8：00—13：00、13：00—19：00、19：00至第2天8：00。此外，每天最多进入副本的次数=2+等级/40 ，每天的进入次数将在8：00得到重置，每天重复进入同主题同难度副本将不再获得奖励。

副本奖励：出现奖励进行投骰时，可以选择“需求”或“放弃”。选择“需求”即为投出点数，点数最大者获得该奖励，选择“放弃”即不参与投骰。当有多个玩家投出最大点数时，随机抽取其中一名投出最大点数的玩家获得该奖励。如果所有人都选择放弃，则随机分配。玩家在副本中每打赢一场战斗，全队每人都有一定概率获得副本勋章。将所获副本勋章交给 “穿行者”，可以得到对应副本的积分，一个副本勋章可兑换一点积分。每个副本勋章兑换的副本积分只属于该副本勋章所对应的副本，此副本积分可在“穿行者”处兑换属于该副本的部分道具，同一个副本只产出一种勋章，其中，“千里走单骑”产出“武圣霸气”，“古墓奇谋”产出“文明火种”、“非凡的婚礼”产出“天外飞陨”、“机械帝国”产出“超级零件”、“远古争霸”产出“图腾之光”、“倩女幽魂”产出“泣魂之泪”、“光影序曲”产出“破魔令牌”。


投骰



文：亢龙有悔　编：小P羊　美：grass

光影序曲流程详解

光影序曲前奏

魔族大军压境，企图一举攻破天界之门，抢占能量水晶。如若得逞，梦想大陆将危在旦夕。人界派出精英猛将协助天界深入敌方前沿据点，一举摧毁魔族能源石。

1、任务领取：组成5人队伍，队员等级均需≥105级。

2、任务小提示：队伍中最好有佛一名，封系一名，或者携带媚笑召唤兽。俗话说：“人在江湖飘，哪有不挨刀”，战斗中流血是难免的，因而高级药品一定要随身带，九转还魂丹是必不可缺的。我们的队伍组合：两战士两法师一佛，队员等级在110-116级，整个任务过程开启云垂阵，队长携带媚笑召唤兽。

光影序曲副本任务流程

第一关：勇闯魔族营地（挑战“百夫长”）
第二关：战胜魔族千夫长“莫虎”
第三关：战胜魔族“逐日”或战胜天界“南凡”
第四关：战胜魔族“血葵”或战胜天界“雁安”
第五关：战胜“霸天鬼悍”或战胜天界“霸天龙颜”



“光影序曲”任务流程攻略



勇闯魔族营地（挑战百夫长）：“百夫长”位于场景地图的“38，85”附近，与之对话，即可进入战斗。此关比较简单，建议先杀主，待主歼灭后，再逐一清杀小怪。若有封系，可以先封住小怪，这样整个任务过程就轻松多了。

任务奖励：战斗完毕可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得“破魔令牌”及物品奖励。

战胜魔族“莫虎”：“莫虎”位于场景地图的“25，27”附近，此关比前一关难度略微提高，方法同前关，先杀主，然后逐一清杀小怪，若有封系，可以封住小怪。

任务奖励：可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得“破魔令牌”及物品奖励。

小提示：此关完毕，需与旁边的NPC“踏云”对话，有两种选择，一是摧毁魔族营地，二是返回天庭质问。若是第一个选择，下一回合则进入与魔族“逐日”的战斗，若是第二个选择，则进入与天界“南凡”的战斗。由于笔者本次作出了第一个选择，所以下面将接着讲述与魔族“逐日”的战斗攻略。



战胜魔族“逐日”：“逐日”位于场景地图的“107，62”附近，杀法同前两关，先杀主，小怪封印。

任务奖励：战斗完毕，可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得“破魔令牌”及物品奖励。

战胜魔族“血葵”：此关怪物攻击力大幅度提高，建议佛使用招式“庄严正信”，当然，速度必须够快，不然庄严就白出了。先杀主，小怪封印。战斗过程注意回血，以免意外发生。

任务奖励：可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得“破魔令牌”及物品奖励。





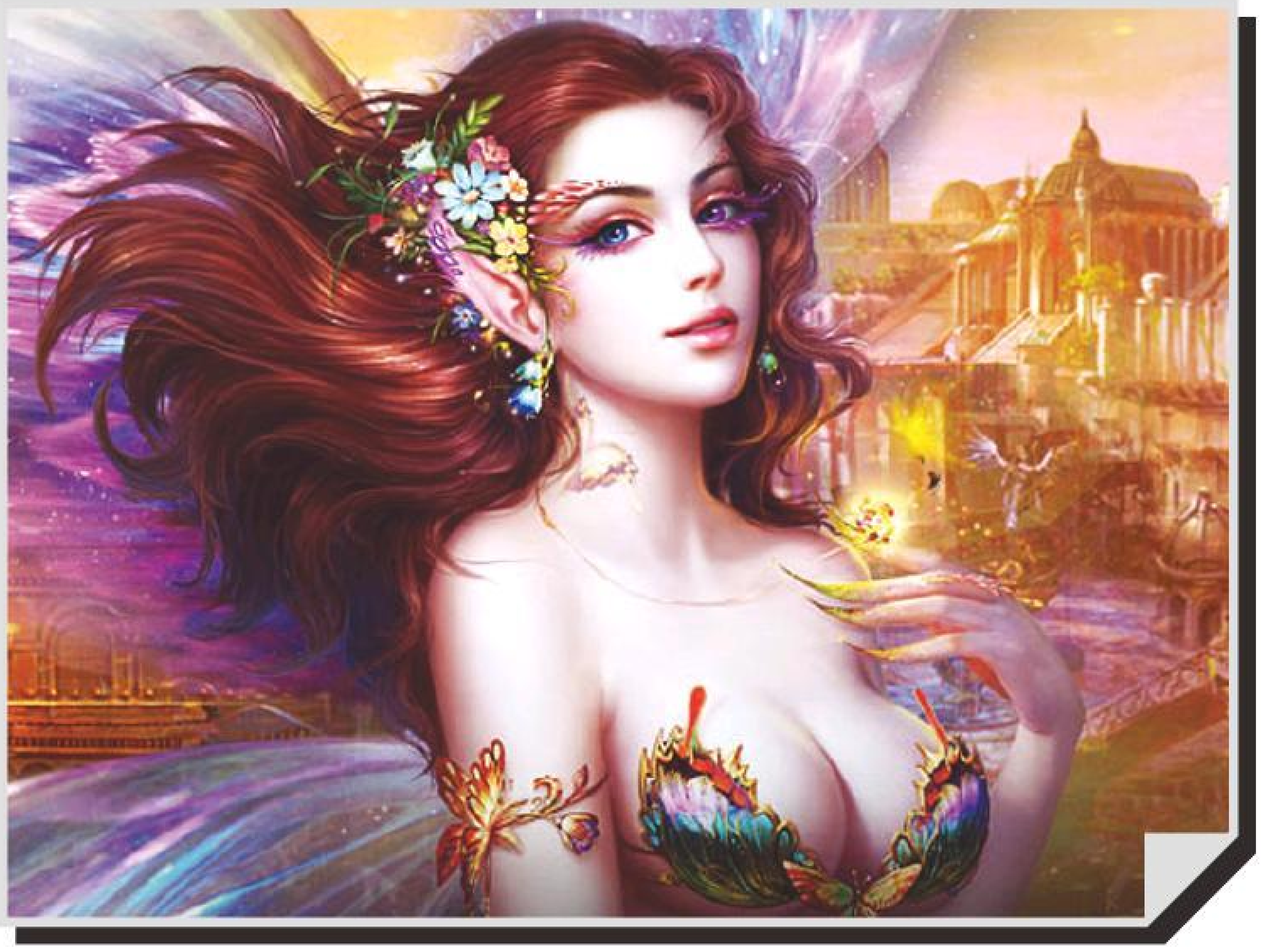


战胜“霸天鬼悍”：这是任务最后一关，此关特点是，不论是主怪还是小怪，攻击超级变态，主怪出的全是打全体的技能，老虎会狂暴，建议先杀主，小怪封印，老虎是必须封的。因为我们启用云垂阵，所以，怪物的攻击力大大地降低了，如果开启天阵，我们的队伍分分秒秒都有灭队的可能。此关建议开启防阵，高级药品必备，战斗过程注意回血。据说天界篇难度更高，大家可以根据队伍综合能力，在与踏云对话时，做出第二个选择，从而进入天界，接受不同的挑战。此关挑战成功，任务也宣告结束，队伍将被送回明月镇。

光影序曲副本任务亮点

此副本任务最后两关难度较其他副本大大提升，对于高级玩家来说，极具挑战性，可以说，整个任务过程就是血淋淋的拼命过程。此外，此副本任务极讲究队伍组合攻略，最后一关佛、儒极占优势，可以说，佛在整个任务过程中起到了举足轻重的作用。有人说，队伍中三术士两火力最为稳妥，但是这样一来，输出的减少势必影响到任务的进度，还不如一儒一佛三火力来得速度。当然，如果队员的修为已臻顶峰，不论是什么样的队伍组合，整个任务过程也不用费煞心思，轻轻松松就可通关。





游戏类型	暗黑类MMO-ARPG	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	sgsj.wanmei.com		

神鬼世界 诸神之战 SGSJ.WANMEI.COM

让屠魔套装飞起来!

2011年底的时候,《神鬼世界》更新了一部重要资料片“创世家园”!有经验的玩家一定会发现,这将是某个重大版本更新前的预兆!的确,作为2011年底最后一次更新,“创世家园”的来临不仅带来了一些新玩法,同时还推出了全新的屠魔套装!玩法强化,角色实力强化,这足以证明《神鬼世界》下一个版本必将精彩纷呈。展望归展望,咱还是要走好游戏中的每一步,倒不是非要说“万丈高楼平地起”,至少踏踏实实地走好每一步,才是今后成为霸者的王道之路,而神兵利器就是我们今天要详细讲述的最新“屠魔套装”。



华美蝶衣炫丽登场



新春时装炫美华丽

屠魔套装的获得方式

屠魔套装不能购买,只能以兑换的形式从屠魔商店中购置。所以从某种角度上来看,屠魔套装也成为玩家必然可获得的一套极品装备,只是存在时间上的长短差异。在日常的游戏中,我们通过积累屠魔声望,在声望值不断提升的状态下,可以领取相应数量的屠魔晶核奖励。也就是说,利用屠魔晶核来从屠魔商店中兑换屠魔套装。



惊艳技能魔力扰动

目前每个角色可累计获得10个屠魔晶核,也就是说当达到声望值封顶的状态后,屠魔晶核将不能再从系统中领取。换句话说,就是达到10个屠魔晶核之后,系统自动对屠魔晶核获得清零。那么当我们获得10个屠魔晶核之后,就可以将其兑换成相应的屠魔套装部件。

如何快速拥有10个屠魔晶核呢?目前有三种方式可获得声望值:完成日常屠魔声望任务、杀死撒旦之子巴尔、击杀堕落恶魔。

日常屠魔声望任务

这个任务并没有什么难度,但是该任务很看玩家的运气。因为在接到屠魔日常声望任务时,系统自动为我们分派任务,而任务的难度也有初级、中级、高级、神级四种,其难度当然也是从低到高。虽然针对我们目前的战斗实力有较大程度的提升,但是遇到神级怪物任务,依然也有些紧张!下面就将声望值各个阶段可以获得屠魔晶核奖励的数据发布,请大家酌情参考使用。

达到声望	兑换个数
1200	1
3300	1
5800	1
8700	1
11800	1
15300	1
18900	1
22800	1
26900	1
31200	1



击杀撒旦之子巴尔

说起杀巴尔,相信各位玩家一定不会很淡定,毕竟杀巴尔需要做很多努力。要想杀巴尔,就要事先准备15个巴尔的信物。而巴尔的信物出处,其条件也是非常苛刻。第一种方式是从审判深渊的精英模式获得,



猎魂者死镰威武

杀死最终BOSS将有一定几率得到巴尔的信物。不过这个几率还是蛮低的,而且精英模式针对目前高实力玩家来说没有难度,但对于很普通的玩家而言,精英模式下的审判深渊依然具有很强的挑战性。第二种

PDF过刊杂志收藏购买微信:bfwz888888

文：老鸭　编：小P羊　美：grass

方式就是在每天定时阶段，从天使之城杀堕落恶魔，将有几率获得巴尔的信物或者屠魔声望水晶。不过每天就那么两个时间段有堕落恶魔出现，分别是每天12：30与20：30，用一句话来说，这就是人多恶魔少、僧多粥少啊！抢怪不是时有发生，而是频频发生！由堕落恶魔而引发的血案，每天都在上演。

强悍的屠魔套装属性

总体来说，屠魔声望的获得是一个漫长的过程，那么究竟屠魔套装强悍在什么地方？它又有哪些特色，而值得我们如此为之付出呢？

屠魔套装作为目前新出装备，很多玩家给予的看法褒贬不一。首先，这套装备的等级不高，仅仅是105装备；其次，目前玩家的装备已经呈现出饱和的状态，此时再来更换一套全新的装备，似乎颇有些浪费财力。而有一部分玩家也持肯定态度，第一这套装备全套为4件，而且套装属性也都具有非常强悍的实用性，并且是根据职业攻击特性来体现出攻击与防御的加成。特别是针对暴击格挡的防御加成。



美艳花苞裙

我们都知道目前最厉害的不是面板攻击数据，而是在元素穿透效果下的暴击伤害。那么暴击格挡就成为一个重要的防御属性，从而体现出它存在的价值。下面，我们以角斗士屠魔套装为例，来具体分析下这套装备所体现出的强悍一面吧。

屠魔套装一共是四个部位，分别是：鞋子、裤子、腰带、手套，四件装备黄色基础属性强调了角色的生存能力，鞋子（魔法防御）、裤子（生命上限）、腰带（魔法防御）、手套（物理防御）。从这种属性搭配来说，也符合目前游戏中魔法攻击怪较多的特色。再来看装备黄色属性的加成，四件屠魔套装，除了裤子附加命中外，其余三件全部添加的是回避，这就更加突出角斗士的职业特色，也就是增加回避来加成近战的存活率。此外从屠魔套装的组成部件来看，刚好与弑神套装凑齐一整套的装备。也就是说，当初弑神套装所没有的部件，这次被屠魔套装所弥补！那么当一个角色拥有弑神套装、屠魔套装之后，两套完整的属性加成，在攻击、防御、抵抗多重加持的作用下，其恐怖的战斗实力也就可想而知了！

屠魔套装属性效果列表

屠魔套装效果	职业	件数	对应激活效果
105屠魔套装	角斗士	2件	物理防御+5%
105屠魔套装	角斗士	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	角斗士	4件	物理攻击+6%
105屠魔套装	圣骑士	2件	物理防御+5%
105屠魔套装	圣骑士	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	圣骑士	4件	物理攻击+6%
105屠魔套装	潜伏者	2件	物理防御+5%
105屠魔套装	潜伏者	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	潜伏者	4件	物理攻击+6%
105屠魔套装	魔导师	2件	魔法防御+5%
105屠魔套装	魔导师	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	魔导师	4件	魔法攻击+6%
105屠魔套装	大祭司	2件	魔法防御+5%
105屠魔套装	大祭司	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	大祭司	4件	魔法攻击+6%
105屠魔套装	神射手	2件	物理防御+5%
105屠魔套装	神射手	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	神射手	4件	物理防御+6%
105屠魔套装	魔剑士	2件	魔法防御+5%
105屠魔套装	魔剑士	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	魔剑士	4件	魔法攻击+6%
105屠魔套装	诗舞者	2件	魔法防御+5%
105屠魔套装	诗舞者	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	诗舞者	4件	魔法攻击+6%
105屠魔套装	猎魂者	2件	魔法防御+5%
105屠魔套装	猎魂者	3件	暴击格挡+5%
105屠魔套装	猎魂者	4件	魔法攻击+6%

今后装备的动态



蝶女郎小妞妞



萌主人以及强力战宠

从本次更新的屠魔套装来看，《神鬼世界》的装备体系又一次发生了重大变革。目前游戏中的主体装备有灵魂套装、弑神套装、神兵套装，而黄金套装则随着不断推出的新套装逐渐退出玩家的视线。以套装属性来看，主流的三套装备分别针对了PVE与PVP，而新出的屠魔套装，则是以全能形态为侧重点。那么是否可以理解成，《神鬼世界》中的装备体系正在朝着万金油方向发展呢？其次，所有装备都稳定在105级左右，面对今后更高等级的出现，也就是115级、125级等装备又将出现哪些特点？我们不妨做一个预测。

大胆预测一：装备重点体现元素抗性。无论是PK还是PVE，现在属性攻击是主流，所以对各种抗性的提升，必将是今后装备发展的重点。从之前依靠宝石来提升，逐渐进化到将抗性融入到装备自身属性内，或者以套装属性出现。这点，将成为今后装备的主流发展趋势。

大胆预测二：对非直接伤害抗性提升。从屠魔套装强调了暴击格挡这一属性来看，今后对神圣一击、幸运一击的抵抗也必将成为主流。其实也反映出目前游戏中，面板攻击力逐渐被各种非直接伤害攻击所取代，这些非直接伤害攻击形式，才是今后验证一个角色综合作战能力的重中之重。

大胆预测三：最完整套装是否出现？将全部装备与首饰，融为一个套装，这个理念是否会出现呢？目前装备套与首饰套是分开的，面对越来越强悍的装备属性，以及越来越残酷的战斗，一套完整的套装是否会出现？这是2012年中，很多玩家都在关注的焦点话题！如果说这种套装出现是通过副本获得？还是兑换获得？是可交易还是获得绑定？但有一点可以肯定，一旦此类套装出现，由于其部件众多，那么按照2件以上就会有套装属性出现的规律，这套装备所附加的整体属性，必将是强悍无比！

总之，由本次屠魔套装而引发的岁末装备大更新，着实让人几多欢喜几多愁。强悍的属性令人流下口水，而面对装备的更新又将是一笔不小的开支，这又让人难以淡定。但不管怎么说，我们在游戏中只能是越来越强，在冲击战斗力的路途上，你的脚步怎能放慢！



游戏类型	3D倒塔对战	运营公司	杭州电魂
目前状态	火爆公测中		
官方网站	www.m3guo.com		

玩的就是团战！

梦3国 ONLINE

Dream Of Three Ancientkingdoms

"官渡之战"大讲堂

《梦三国OL》是由杭州电魂网络科技有限公司倾力打造的一款纯国风竞技网游。以爽快节奏、即时战略、团队副本，百位特色个性的三国猛将、千种特色游戏道具，断线重连，匹配系统，独有的剧情关卡、突破性20人激爽PK等丰富全新的元素，让玩家们感受到最激爽刺激的国风竞技体验。说起《梦三国OL》中的特色玩法，不得不提以激爽团战著称的10V10新"官渡之战"了。在20人团体大乱斗的"官渡"当中，对抗更激爽给力，PK更激烈刺激，更有多款全新设计的"究极"神装量身为您打造哦！《梦三国OL》新"官渡之战"成就您一骑当千万夫莫敌的愿望!

颠覆以往"官渡之战"

这是对国风竞技一次革命性的改变，它将"激爽"二字诠释的淋漓尽致。它将"竞技"全面升华，为您体带来前所未有的竞技快感！爽快的"竞技性"一直都是国风竞技网游《梦三国OL》不变的追求。更多变化的阵容配合，更为广阔的竞技场地，更为爽快的PK快感，一切尽在《梦三国OL》全新竞技模式"新.官渡之战"。

20人的PK圣地

"官渡战场"带你感受一骑当千，万夫莫敌的爽快感——娱乐节奏太快，竞技水平太菜？没问题，"官渡之战"有着10位给力队友为你撑腰打气！打打酱油，成为金牌第一辅助也能赢得最终胜利哦。"官渡之战"是新手玩家们熟悉英雄技能，体验团战站位的最佳战场。"全民团战总动员"一起来官渡战个痛快！新版"官渡之战"带给玩家们前所未有的爽杀体验！装备满了不给力，格子各种不够用？让这些都成为过去，后期神装"1+1"合成究极神装。让你的输出更上一层楼，拯救世界，万夫莫敌不再是梦！



排兵布阵，掌控全场

"神装"拯救世界什么的，在官渡战场可不是唯一获胜途径哦《梦三国OL》"官渡之战"摆脱了以往对战地图不支持"排兵布阵"的尴尬。面对劣势，敌人即将一波带走你们！？无需慌张，开启你的"军师"头脑。眼观三路，算准时机，以一波"奇袭兵"的力量去围剿敌人后援，来个漂亮的绝地反击。



更多法系神器，法师英雄更加给力

正所谓：武功再高，也怕羊杖！《梦三国OL》中"法师们"一直担任着前期"包灯"给视野，让补刀，中期开大抢先手，后期小打酱油的位置。现在，随着减CD官印，天残卷，八卦镜，冰扇，火扇等一系列给力道具的出现。亲，你现在还敢小看曾经被你暴虐的脆皮"小法师"么？

七步成诗——曹植

"曹公子"可以说是梦三中万年不变的首席黄金辅助。控制视野，全屏BUFF，GANK先手等。但新版"官渡之战"地图的出现，让"曹公子"上升为"官渡"最给力的法师之一。10秒真男人的超级"御魔"道具，配合"曹植"大范围高伤害的AOE大招。那些被"曹公子"一人跳大5杀过的众亲们，你们都懂的。



草木皆兵——程普



“水神程普”向来都是各路大神玩家的最爱，潇洒飘逸的全场支援，神出鬼没的大招让对手很是不爽。然而在“官渡之战”地图中，某些特色道具与“程普”相遇后……当你正在开心的虐着野怪，程大将军瞬间从天而降！一套“冰火两重天”（水牢+火扇的组合）妥妥的送你回家洗三温暖去。

神来之笔——马良



“神笔马良”有着灵动的步伐，超高的法系爆发，恶心的减速技能，在M3娱乐局中已经是较为强势的法师之一。而当“马良”相遇官渡中的“法系神器”的时候……“天残卷”能完美增加法师的技能爆发，“八卦之镜”更能将使用者的技能CD缩减%35！亲，这可不是开玩笑哦。“官渡”一套法系神装的“马良”轻轻松松的5杀毫不含糊！

与此同时，《梦三国OL》特有的断线重连系统，让M3玩家们在游戏过程中尽情发挥，无需顾虑掉线的烦扰。全新出台的匹配系统，让对战娱乐更为平衡简单，正所谓“青出于蓝而胜于蓝”更精美的游戏画面，更激爽的竞技对抗性，独有的三国剧情副本，更具特色的国风竞技。《梦三国OL》一次又一次向百万竞技玩家们展现出无穷的国风竞技魅力。横刀立马，梦逐三国——加入《梦三国OL》一起感受最纯正国风竞技所带来的激爽与畅快。

“官渡之战”地图解析

地图名称：官渡之战

人数限制：2-20人

地图特色：全新的竞技地图，支持双方各10人的阵容对战，更加刺激，更加残酷的战斗正在拉开序幕！





许愿系统：



经过强化的许愿系统更加适合10v10快节奏的战斗抵抗力和生存力！

提高10%的法术抗性及4点/秒的生命回复让我成为肉盾吧！

增加150点生命值和6点格挡，近战英雄可额外格挡12点远程伤害更多的钱买装备！

增加800金钱更快地使用技能！

技能冷却时间缩短8%我的法术能致命！

获得6%的法术暴击几率

野外BOSS掉落篇

封魔剑：由南蛮女巫掉落，该BOSS位于地图最右下角属性：增加75点攻击提升30%攻击速度在1000范围内每杀死1个英雄积蓄1点能量，最多积蓄5点能量，每次死亡扣除1点能量，每1点能量增加18点攻击力与10%的攻击速度不可丢弃/不可出售/死亡掉落道具10分钟后消失，相应BOSS刷新。



封魔天书：由西羌萨满掉落，该BOSS位于地图最左上角属性：技能加成25%提升18%的法术穿透降低20%的法力消耗在1000范围内每杀死1个英雄积蓄1点能量，最多积蓄5点能量，每次死亡扣除1点能量，每1点能量提升5%的技能加成与3%的法术穿透不可丢弃/不可出售/死亡掉落道具10分钟后消失，相应BOSS刷新。



白虎圣戟（神器）：由白虎掉落属性：增加15点全属性提高10点的生命回复速度提高200%的法力回复速度圣兽之吼（主动）提高所有小兵400点生命值上限，100%的攻击力，以及20%的移动速度，持续45秒，冷却180秒每次使用需要花费1500金钱圣兽护佑（被动）增加1000所有友军英雄25%的攻击力，以及20%的技能加成死亡掉落/不可丢弃/不可出售。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	MMORPG	运营公司	八爪鱼
目前状态	最萌公测		
官方网站	luna2.8zy.com		

LUNA2 ONLINE 75级转职任务全攻略

“一起卖萌搞可爱”，是《露娜2》喊得最响亮的口号。如果你认为游戏就是这么简单，那就大错特错了。多样化的转职路线和技能加点衍生出数十种职业玩法，这是《露娜2》的魅力之处，到目前这个阶段，大多数玩家会接触到75级转职任务，笔者就此详细拆解75级转职任务，与各位萌友分享。





75级转职任务说起来也很简单，角色满70级就能接任务，一共6个任务完成后会获得6个“证明”道具。人物角色等级达到75级之后接转职任务，只需要其中3个证明即可完成转职任务。如果你不是很喜欢做任务，拿到需要的3个证明就好了！如果你跟笔者一样满怀好奇心，也可以把6个证明都拿到手，经验和金币奖励还不错哦。那么，我们开始吧。

75级转职证明之冒险家的证明

任务名称：【特殊】探索地区
任务地图：阿克勒港口
任务NPC：派诺
任务奖励：金钱50000、经验1491000、冒险家的证明X1



先找派诺接取任务，任务要求消灭位于札坎蒂亚村庄的任何怪物，并获得任务道具。收集满道具后，任务列表自动更新。



接下来，根据先后跟新的任务列表，消灭消灭位于黑暗丛林沼泽地、狂风之谷、干涸瀑布这三个地方的任何怪物，以获得任务道具。道具收集满后会要求你回到阿克勒港口的派诺处与其对话。接下来，要寻访位于苍空之塔地区的费希伦斯。





与费希伦斯对话后，会领到新任务，这里需要你把大地精起的背包转交给派诺。回港口与派诺对话，转职任务完成。

75级转职证明之商团的证明

任务名称：【特殊】商团的悲剧
任务地图：阿克勒港口
任务NPC：艾兰夏勒
任务奖励：金钱40000、经验1050000、商团的证明X1





文：布朗运动　编：小P羊　美：grass



在阿克勒港口找艾兰夏勒接取任务，任务要求寻找位于狂风谷口的巴克玛，找到后，与其对话接取消灭位于狂风洞穴的食人魔鬼、食人魔战士的任务。

消灭一定数量的任务怪并获得任务道具后，将其交付狂风之谷入口的巴克玛处。对话完成便能获得奖励。接下来要去消灭狂风洞穴的侏儒怪。再次收集满任务道具后，将道具交付狂风谷口的巴克玛处并同其对话。随后再找位于阿克勒港口的艾兰夏勒就能完成转职任务了。

75级转职证明之神官的证明

任务名称：【特殊】神殿的遗物

任务地图：阿克勒港口

任务NPC：LUNA女神

任务奖励：金钱50000、经验1491000、神官的证明X1





找阿克勒港口的LUNA女神接取任务，接着你需要先后寻找札坎蒂亚村庄的利伯特、黑暗丛林入口的迪娜、黑暗沼泽的娜可莉安以及红魔鬼前哨基地的杜派对话。



在与杜派诺对话后，你需要按K键将前几个步骤获得的任务道具合成古代神明的记录。将合成道具交付于塔林特斯草原的凡克勒米塔后，他会要求你消灭位于干涸的卡杰尔瀑布的银灰牛头蝙蝠怪。

消灭一定数量任务怪后并收集满任务道具后，与塔林特斯草原的凡克勒米塔处对话获得新的任务道具，将道具交付阿克勒港口的LUNA女神完成转职任务。

75级转职证明之献身的证明

任务名称：【特殊】伸出援手

任务地图：阿克勒港口

任务NPC：威普

任务奖励：金钱50000、经验1491000、献身的证明X1

与威普对话获得任务。任务要求将100个最高级体力恢复剂转交给艾兰夏勒（公会管理员）。建议喊话找人买，或建立魔族号获得30级的红，再用它们合成需要交付的物品。交付物品后将获得任务道具，再次同NPC对话则获得新任务。之后，你需要先后拜访苍空之塔的豪瑟、黑暗丛林入口的艾可普斯、黑暗丛林沼泽地的巴勒卡和红魔鬼前哨基地的海露麦，还要消灭位于狂风之谷的魔法巨人。



消灭一定数量任务怪后，会获得任务道具“侦查报告书”。回到红魔鬼前哨基地的海露麦可处交付任务，再去阿克勒港口找威普对话，就能完成转职任务。

75级转职证明之战士的证明

任务名称：【特殊】开路先锋

任务地图：札坎蒂亚前哨基地

任务NPC：派玛沙特伦

任务奖励：金钱50000、经验1680000、战士的证明X1



与派玛沙特伦对话后，获得任务道具。根据任务道具显示，要求与红魔鬼前哨基地的海露麦可对话。与海露麦对话后，会被要求前往蒙浦浪废弃码头消灭怪物。

消灭完一定数量的任务怪后，将任务道具带回红魔鬼前哨基地的海露麦可处交付任务。继续同其对话，会被要求消灭100只位于干涸瀑布或暗黑禁区的银灰牛头蝙蝠怪（叫银翼恶魔的就是灰牛头蝙蝠怪）。

消灭完足够的任务怪后，任务列表将自动更新。这时，你需要分别回收位于干涸瀑布的补给品。找到三个补给品箱子（坐标分别为：393，233；363，285；60，234），任务列表自动更新。最后要做的就是将补给品交给红魔鬼前哨基地的海露麦可，与海露麦可完成对话后回到地精前哨基地的派玛沙特伦处交付任务，转职任务即告完成。

75级转职证明之知识的证明

任务名称：【特殊】神秘的魔力

任务地图：红魔鬼前哨基地

任务NPC：杜派诺

任务奖励：金钱10000、经验651000、知识的证明X1

与杜派诺对话后，会获得任务道具以及新任务“神秘的魔力”。新任务要求你将道具转交给塔林特斯草原的凡克勒米塔处，而凡克勒米塔会要求你消灭位于干涸瀑布的幻影魔怪与沉没精怪。

消灭一定数量的任务怪并收集足够的道具后，任务列表将自动更新。此时要先将道具交于塔林特斯草原的凡克勒米塔并再次与他对话接取任务。前往黑暗禁区查看牢牢紧闭的箱子，再返回塔林特斯草原和凡克勒米塔交谈。随后将获得的任务道具转交于阿克勒港口的LUNA女神，完成转职任务。





舞型舞秀之凤凰涅槃

前情提要：

苏小桃最终接受了莫然的双人舞合作邀请。回到家里，她将这个消息告知了父母，也如愿以偿地看到了家人精彩万分的表情。现在，迎接苏小桃的将是怎样的双人舞特训呢？

1 “小心！”

突然，一只快如疾风的铁臂迅速一伸，揽住即将以高难度的姿势摔倒的苏小桃，并顺势将她往边上一带，一气呵成的利落动作驾轻就熟，恍若俯冲而下的巨鹰那般凶猛。

黑色的阴影突然罩下，还没发觉到是怎么一回事，眼前一花的苏小桃便感觉温热气息迎面而来，没让她有说不的机会，整个娇弱的身躯跌落在男性的胸膛里。

一种从未有过的感受由肢体的接触中传来，她发怔的眉头微微一蹙，掌心无力地贴着坚硬如石的胸肌，发疼的鼻头提醒她正被一个高大的少年抱着，而且此刻他的手就扶着她的后腰。

2 “你就不能好好地走进来，我有和你规定时间限制吗？”莫然眉头微皱，似在埋怨苏小桃的毛躁。

苏小桃借助莫然的搀扶，这才稳定了身体，“时间有限呀，我们可不能浪费任何一分钟，我可还有很多要学的呢。”

“原来你还挺清楚自己的斤两的嘛。”莫然用他那修长的手指优雅地旋转着瓶盖，坐在一旁慢慢地喝着水。

“好了，开始吧，今天第一天，那我们就轻松点。”

“那还等什么，今天我们练什么？”苏小桃有种摩拳擦掌，跃跃欲试的兴奋感。

“我们？你觉得以我的水平需要用一个月的时间来练习吗？”莫然依旧悠闲地坐着，仿佛是来看苏小桃唱戏的，充满兴味地盯着她。

苏小桃撇了撇嘴，这不是赤裸裸的鄙视么？还有没有人权了。

“你的基本功太差了，所以前两个星期，你练好基本功就对了，至于舞蹈的编排及训练，给我一个星期的时间就足够了。”莫然依旧不改自己骄傲的调调。

3 “知道了知道了。不就是基本功嘛。”苏小桃把背包扔到了一边，卷起了裤腿，打算大跳一番。

“这是你这两个星期的练习内容。”莫然递给苏小桃一张自制的魔鬼计划表，突然问了一句：“你吃晚饭了吗？”

苏小桃接过计划表，下意识摇了摇头，双眼顿时散发出热力的光芒。大神这话的意思是要……请自己吃饭吗？

“很好。”莫然满意地点了下头，“你可以开始今天的训练了。别想偷懒，我会盯着你的。”

真吝啬。当然，苏小桃这话只敢在心底说，她还没胆子得罪大神。三十分钟后，苏小桃总算是明白莫然为什么会问自己有没有吃晚饭了，按照这种转法，苏小桃有种想把午饭吐出来的冲动。

看着瘫软在地上装尸体的苏小桃，一直在一旁假寐的莫然睁开了眼睛，一副冷眼旁观的样子。

“怎么，这才三十分钟就不行了？”

“谁……谁说我不行的？我就是休息下。”苏小桃喘的有些厉害了，眼前更是眩晕的有些发黑，这计划表到底有没有经过专业人士的评估呀，哪有人能够不停旋转三十分钟还不倒下的。

4 “休息够了就继续，你知道我多的是时间，但是你最缺少的也是时间。”莫然继续闭上了眼睛，示意苏小桃进行下一个Item。“现在开始练芭蕾基本站立式，站半个点后继续单脚旋转。”

苏小桃哀嚎了一声，趴在地上不肯起来，“我说大神呀，能不能问下，双人舞为什么要我练芭蕾呀？难不成咱两还跳芭蕾剧不成？我是无所谓啦，但是大神你，确定可以穿上芭蕾舞服？”想到莫然穿着半透明的紧身芭蕾装的样子，苏小桃忍不住乐了起来。

“让你练你就练，笑够了就起来继续。”莫然说完，便戴上了耳机，再也不打算理会病情发作的苏小桃。

约摸着等眼神再次清明的时候，苏小桃调整了呼吸，瞅了眼被她贴在墙上的计划表，认命的继续她今日的目标。

汗水从苏小桃的侧脸缓缓划过，但这并不影响苏小桃的斗志，每当她坚持不下去的时候，她总会想起林若音，那位为舞蹈而生的舞者，苏小桃不怕辛苦，因为这条路是自己选的，她相信自己没有选错。

5 “右腿站直了，肩膀收紧。”

清冷的嗓音打破了苏小桃的游神，她真不明白，难道大神的构造与凡人是不同的，明明是闭着眼睛的，为何还能这么精确地指出她的失误。

“今天就到这吧。”莫然起身看了看时间，已经3个小时了。他看向如释重负的苏小桃，眉眼中也掩不住那丝丝微笑，她果然没有令自己失望。“对了，每天开始多加一项体能训练，你的体力太差了。”

“啊啊啊啊……”苏小桃闻言，只能继续哀嚎，在地上挺尸。

莫然一把拉起了苏小桃，递给了她一瓶水，“运动后别躺下，这还用我教么？慢点喝。”

“知道了，知道了。”怎么和苏灼一样唠叨。当然这句话苏小桃只敢在心底小声地说，果然老人家说得对，一日为师，终身为父啊，这莫然才指导了她几个小时，就有点苏灼大人的风范了。

6 “咕噜咕噜……”

莫然看着苏小桃。

苏小桃看着莫然。

“嘿嘿。我好像饿了。”苏小桃不太好意思地摸了摸自己干瘪的肚子，她好想吃东西啊。

莫然一把拿起苏小桃的背包，转身便往外走去，走了约摸十步，还没听到有动静，无奈只能停下，转向仍然处于状况外的苏小桃。

“不是饿么？还不跟上？”

这下，苏小桃的嘴都快咧到耳朵了。

“噎死！Big God！”苏小桃俏皮地欢呼了一下，便像只小狗般摇着小尾巴跟上去了。

原来，大神也不是那么有距离的嘛。

眼泪的定数

1 苏小桃的宿舍就在音乐学院的正后方，落座在一片浪漫的樱花林里，每当微风吹过，那混合着香味的瓣瓣樱花便引起人们的无限遐想。

“你有没有听见什么声音？”苏小桃突然停止脚步，下意识地问了问坐在她肩膀上打瞌睡的游佳。

其实，按苏小桃的行为科学论来说，毫无浪漫思想的她在经过一天的课程外加莫然的魔鬼训练后，是不会有心情慢慢体验这一抹柔软的，但是在这一刻，这样樱花飞舞的时刻，一首如清泉般甘洌的曲子从不远处传来，听着这淡淡忧伤的曲子，令人不由自主地怀想起那已逝去的美好时光……

游佳揉了揉干涩的小眼睛，迷惑地看向苏小桃，“不就是有谁在放音乐吗？我们快走吧，这里阴森森的，千万别发生灵异事件才好。”游佳扑闪着泛着蓝光的小翅膀，带头催促着苏小桃，显然忘了自己就是灵异事件中的女主角。

苏小桃的脚步在渐渐放慢，她不忍心离开这一段难得的美好，如果倾心聆听，便能感受到淡淡的哀伤，淡淡的怀念，但也依旧不影响它的美丽。

2 苏小桃伴着樱花的香味寻觅着，她突然很想知道是什么人可以有这种能力，可以弹出如此令人心动的曲子。

在游佳的呼唤中，苏小桃就像中邪般一直走到了某个音乐教室的门口，她屏着呼吸，轻轻推开了门……那是一个沉浸在月光中的少年。

苏小桃只能看到那颀长的背影，以及在月光下越发修长的手指。

少年似乎没有发现苏小桃傻傻地站在门口，他始终缓缓地跳动着手指，犹如溶在秋凉夜幕下孤单的孩子，遥望着天边的星群，独自沉默着，弹奏着。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

纵然不懂钢琴的苏小桃，也不禁为之动容。低音弹奏的主旋律，每个变奏中间还有清脆的几声单音，有稍快节拍的弹奏，也有慢速的低语，犹如起起伏伏的心情，只为思念的哪个人……

3 就这样静默于一种幻听中，犹如经历着庄周的化蝶之梦，再分不清哪里是自己生活的彼岸，哪里是彼岸生活的自己。念如一枚落叶，随手拈来，挥之不去。

少年缓缓地转过身，仿佛是在看着苏小桃，又仿佛透过苏小桃在看着什么人。

"湛学长……"苏小桃轻轻开口，似乎不想打扰眼前的一片美好，她又有些惊讶，这样的声音居然是从湛迷离的手中弹奏出来。

她也许并没有真正的认识过湛迷离。初见时那好心奇怪的美丽倩影，甜品店里略带尴尬的御姐宣言，和苏灼下棋时那淡定从容的大将之风，以及现在略带忧伤的月光少年……

"苏小桃？"湛迷离停止了弹奏，似乎有抹被人窥破心事的尴尬。

月光下的那抹身影，显得异常的哀伤与悲凉。苏小桃沉默着，她不想开口，也不知道怎么开口，这样的悲凉是苏小桃无法理解也无法体会的。

4 "你很像我认识的一个人……"湛迷离转身看向了窗外，月光在他那略带颤抖的呢喃中显得有些凄凉。

苏小桃知道湛迷离刚刚的那一眼，也许是将她与他心中的那抹影子重叠了，但苏小桃没有追问"她"是谁，每个人都应该有秘密，而这个秘密也许是哀伤，也许也是一种美好。

"湛学长，能再弹一次刚刚的曲子吗？"苏小桃走过去，靠在窗台前，随着湛迷离的视线看向了远处。

夜凉如水，月色穿水而至。那沐浴在月光下的两抹身影，显得异常的和谐与美好。

湛迷离很感谢苏小桃的体贴，在这样的一个夜里，他已经无力再承受什么了，他很高兴此时的他并不是一个人。

湛迷离从容地坐下，修长的手指覆盖在那干净的黑白键上，淡然的音符从那八十八个琴键中缓缓而出，苏小桃不得不承认，有人适合舞蹈，而有人却天生属于音乐。

5 曾经是怎样的期望，
在这样的夜里，
呵护着彼此的灵魂。
曾经是怎样的执著，
把一份不施粉黛的爱情完整地摆在你面前，
可是却再也找不到你的影迹。
你听到了吗，
听到这日夜流淌的河水，
在诉说着什么吗？

6 一遍又一遍，湛迷离的手指终于没有了感觉，他感觉到了麻木，就像此刻的心一样。

"这首曲子有个美丽的名字，叫眼泪。"湛迷离缓缓地盖上了琴盖。

"不过，这首曲子太哀伤了，小学妹还是少听为妙。"似乎片刻前那月光下的哀伤少年并不是他，此刻的湛迷离微笑着向苏小桃打趣道。

意识到湛迷离似乎又在刻意伪装自己，苏小桃的心莫名的有些刺痛。

"也许，那些哀伤纵使是遗憾，也是美好的。那些凄凉，那些回忆，既然痛苦，不如就让它凝结成眼泪，任其在阳光中渐渐蒸发。"

苏小桃学不来文人那一套，她的快乐哲学不允许悲伤，快乐也是一天，悲伤也是一天，人生能有多少个一天？那为何不让自己快乐地过每一天呢。

湛迷离的眼光有一丝讶然，更有一丝恍然大悟般的清澈。是啊，眼泪眼泪，也许并不是为了让人记住悲伤，而是为了使人们忘却。他似乎太纠结于过去了。

7 "小学妹，谢谢你。"湛迷离的眼神此刻是如此的清明，他不知道为何困惑了他好久的问题，在苏小桃的几句话中轻松地就解开了，更显得之前的他庸人自扰般的可笑。

"谢我什么？"苏小桃很困惑，她不知道湛迷离的思维怎么跳这么快。

"没什么。"湛迷离下意识地揉了揉苏小桃的头发，他不知道这种行为在外人看来显得过分亲昵，"我明天要起身去巴黎参加几周后的钢琴比赛，到时，我会带着奖杯回来，等你夺得冠军的。"

"那是当然！我一定不会比学长差的！"苏小桃的眼神中充满了自信与得意，仿佛散发着无穷的能量，让人不难感受到她的魔力。

湛迷离看着苏小桃的眼光中有丝宠溺，记忆中的那个少女似乎也曾经充满斗志地说过这句话。可如今，物是人非。

木偶姑娘

1 两周很快就在眨眼般的速度里过去了，在这两周里，苏小桃过着两点一线的生活，她频繁地在学校与空城之间穿梭着，时不时接受游佳的抱怨。对于莫然那强大的训练计划表，她也坚持不懈地贯彻着，丝毫不敢有半点放松。

从起初单调的芭蕾舞步，到后来缠绵的伦巴，莫然不失为一个好老师，苏小桃终于知道为什么游佳始终坚持叫他Mars了，在舞蹈界中的莫然，确实是一个无所不能的战神。

"先天有余，后天不足"是莫然看了苏小桃的训练后冷漠吐出的评价。不可否认的是，对于舞蹈，苏小桃确实有着常人羡慕的天分，很多舞蹈的小细节，有的时候只需要莫然一个提醒，甚至一个眼神的示意，苏小桃都能很快理解，并迅速改正过来。

莫然甚至不敢想像，如果苏小桃像自己一样，从小就开始学习舞蹈，那么现在的她，是不是可以与他站在同一个舞台上，甚至超越自己？

2 这阵子，变身为Yoga的游佳似乎也有着用不完的时间，它深入地执行着紧迫盯人的战术，发挥自身的闹钟特长，随时监视着苏小桃的进度。本来苏小桃打算在学校交那么一两个朋友，以便将来发展为自己的闺蜜，可惜游佳时不时的搭话使苏小桃再次成为同学眼中的异类，无人敢靠近半步。

"你不用去楼上吗？"对于Yoga过分的热情，莫然似乎也有些惊讶。他来空城有一年多的时间了，对于这位来无影去无踪的美丽老板娘并没有过多的好奇之心。只知道，这位神秘的老板娘似乎是随着空城一起在C城出现的，没人知道她的具体身份，更没有人能得到她过多的青睐。而她对苏小桃的莫名热忱，使莫然有丝困惑。

"楼上有人照看呢。"游佳在舞蹈室的角落按了一张茶几，配合着优美的茶具，她悠闲地轻抿一口花茶，不咸不淡地搭着话。

莫然示意苏小桃过来休息一会，于是两人便一起坐到了游佳的旁边。苏小桃接过游佳递来的茶，毫无情趣地一饮而尽。

3 "我说Mars，你也在旁边看了两个星期了，什么时候才开始一起排练啊？"游佳是真替他们急，看这两人悠闲的样子，哪有不久后参加比赛的样子，这可是苏小桃的首次比赛，说什么也不能输。游佳可没忘了自己的使命，她相信苏小桃一定会完成自己的梦想。

"对呀对呀，莫大神，你给我的计划表只到今天呀，那明天我练什么？"苏小桃其实是相信莫然的，他这么做一定有自己的道理，而自己，只需要加紧刻苦的练习便够了。

莫然依旧一副淡然的样子，似乎一切都在他的把握之中。"明天起，我们开始排舞。"

游佳松了口气，她还以为按这种进度，到时两人要各跳各的呢，她还真为苏小桃捏一把冷汗。不过，听到莫然这么说，游佳又开始兴奋了起来，"你们打算跳什么舞？是热情如火的桑巴，还是美丽浪漫的华尔兹？"游佳沉浸在自己的想像中。

4 莫然总觉得此刻的Yoga有点奇怪，非但没了平时那种性感成熟的气息，反倒是双眼闪着星星，浑身散发出八卦因子。

"我已经编好舞了。"莫然拿出新的计划书，递给了苏小桃，"像这种双人舞比赛，单靠舞蹈的技巧是难以取胜的，舞蹈协会的那些老家伙们，什么比赛没有见过，早已经厌倦了那些华丽的舞蹈技巧。所以，单一的舞种一定会被淘汰。"

其实，莫然的话说的是过了，单凭他高超的技巧，再华丽的编舞也无法超越，但是苏小桃……莫然看向充满斗志的苏小桃，微微勾起了嘴角。

"木偶姑娘？"《木偶奇遇记》她是看过啦，可这木偶先生什么时候转换了性别，她就不得而知了。

（未完待续）

电玫宝盒

游戏历史上的2月

本月诞生的游戏明星

风间苍月

生日： 1768年2月29日　**星座：** 山羊座
血型： B型　**身高：** 173cm
兴趣： “没有意义的事不值得回答。”
流派： 风间流忍术　**武器：** 弯刀．青龙

日本SNK游戏公司格斗游戏代表作《侍魂》中的人物之一。按照侍魂故事理解，风间苍月出生于1768年2月29日的日本，在侍魂里他是一个冷俊，狡猾、残酷，拥有随意操纵水之力的谜之暗杀团中的人。由于其帅气的外表和冷可的性格而深受侍魂迷的喜爱，在4代之后的几乎所有作品中都有登场。其修罗和罗刹的性能相差很大，其罗刹之后化为另一个身份“水邪”。



本月诞生的游戏制作人

姚壮宪

1969年2月生于台湾花莲县。毕业于台北工专矿冶专业。最喜欢的事情是设计出最好的中文角色扮演游戏，现就职于北京软星公司，担任总经理一职。代表作有《仙剑奇侠传》系列、《大富翁》系列。被昵称为姚仙。享有仙剑之父的美誉。



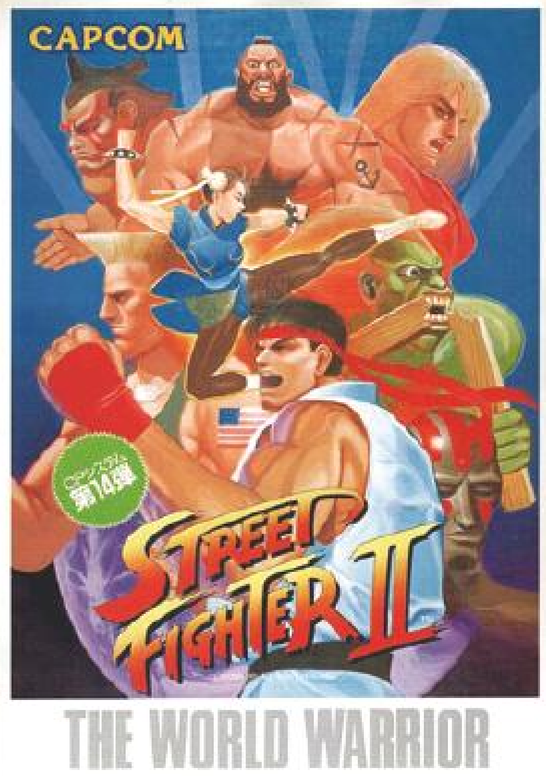
其最著名的游戏《仙剑奇侠传》的开发也走了一段弯路，那时姚壮宪还没有研发大游戏的经验，本来预计一年完成的任务最终用了两年零四个月，真正的开发也是在第二年才上轨道。姚壮宪的个人才能在这部作品中发挥得淋漓尽致——从剧本到程序、美工、音乐，一切工序都有他的参与。

“那时的工作流程是：白天写程式、晚上写剧本、半夜画图。”姚壮宪回忆当时的情景时如是说。

本月的著名游戏

街头霸王2（Street Fighter 2）





1991年2月6日发售的《街霸2》是日本CAPCOM公司的一套广受欢迎的格斗游戏，于1991年推出。其游戏中的人物以上集的隆和肯为主角，而反派则是维嘉。游戏中的角色来自不同国度，有独特的必杀技、完整防御和进攻系统。

时至今日，《街头霸王Ⅱ》常常被列入游戏史上最伟大的电子游戏之一。它广泛地被认为是格斗游戏的先驱，并仍然被很多纯粹主义者认为是该类作品当中最优秀的例子，因它更注重操纵性及可玩性，而不依靠图像和动画。特别是其操纵系统，其后的游戏常常模仿它的系统，包括其他CAPCOM的格斗游戏。街霸系列的另一个特色就是让人瞠目结舌的系列作品编号，现今街霸系列的最新作为《超级解霸4：AE》

鬼泣3（Devil May Cry 3）

2005年2月17日，Capcom的镇社级动作游戏大作“《鬼泣》系列”的最新续作《鬼泣3（Devil May Cry 3）》终于登陆日本。本作与系列前作不同，主人公但丁首次以年轻气盛、狂放不羁的另类形象出现。游戏中出现的各种武器也是历代最丰富、最有个性的，从前作经典的剑和拳套，到耍酷风格达到及至的地狱犬三节棍和蝙蝠魔的女电吉，游戏方式变化多端，游戏乐趣也随之得到了大幅提升。因此，《鬼泣3》推出以后也获得了玩家和业界的一致肯定。





最终幻想8（Final Fantasy Ⅷ）

1999年2月11日，日本公司SQUARE推出的著名游戏《最终幻想》系列的第八作。《最终幻想8》以爱情为主题，围绕着男女主人公相遇、相知、相爱而展开，并以这一主线安排了复杂的人物关系和曲折动人的情节。在本作中，玩家几乎会感觉到自已不是在玩一部游戏，而是在看一部感人致深的电影，一切的一切，都让人难以忘怀。虽然《最终幻想8》是整个系列中最具争议的一部作品，却缔造了空前的销售成绩，在日本售出380万套，全球815万套。而由中国流行天后王菲演唱的主题曲EYES ON ME亦为游戏增色不少。





作者：Albert_JIAO　编：X先生　美：grass

X档案

红警轻型辐射武器可行吗？

说起核武器和各种辐射，《红色警戒》系列的玩家们对于它们在游戏中的给力表现一定印象深刻。除了核电站这种不能控制的“被动”核弹外，从红警1到红警3，各色神奇的辐射武器都是战斗中的强力兵种，而且长得一个比一个抽象。



辐射兵靠谱？

在游戏《红色警戒》里，伊拉克方面有一种特殊的兵种——辐射工兵。辐射工兵带着防护面具，身上背着一个“反应炉”，一旦部署后，会在四周形成一圈绿色辐射层。对于辐射工兵，敌方步兵轻易可伤不起，一旦进入绿色区域，就会全身变绿，被溶解掉。

不过，像辐射工兵一样背包里装着放射性物质去执行任务的主意恐怕只有恐怖分子才会考虑。如果手拿肩扛辐射物质去执行任务，怎样杀伤敌人又能让自己全身而退是个难题。在福岛核电站事故现场，工作人员即使全副武装，身穿核防护服，也无法阻挡住到达身体的全部核辐射。他们每15分钟就要换一次班，以避免过量辐射造成严重伤害。而放射性物质产生的伽马射线穿透力很强，需要使用很厚的铅壳才能屏蔽住，在辐射现场蹲在那里的辐射工兵们总不可能全身披挂几吨重的铅质铁甲。如果我们放宽一下要求，允许辐射工兵在辐射场扔完放射性物质后立刻逃走。不过，辐射剂量要足够，才能让进入区域内敌方士兵快速死亡。辐射工兵自己在放置核物质的时候如果稍微慢了一点，就要“出师未捷身先死了”；为了自己的安全，如果把铅罐里核物质浓度调低一点，但是杀伤力又要打折扣了。所以辐射工兵和核恐怖分子都不好当呀。目前现实中没有这样的兵种。

在红警里，小巧的恐怖机器人对辐射工兵的辐射无所畏惧，是辐射工兵的克星之一。可在实际中，在很强的核辐射之下，机器人如果没有专门防辐射的电路，未必能正常工作。核辐射形成的强大的电磁场，可以烧毁机器人电路中的电子器件，让恐怖机器人失灵。


现实中，原子弹、氢弹一般都是作为弹头安装在远程导弹上，或者用飞机空投。美国曾经制造过只可以摧毁一小片区域的小型原子弹，可以像炮弹一样用无坐力炮发射到敌方阵地上



本文已发表于科学松鼠会网站

幻影坦克可行？

除了核辐射以外，“红警”的武器家族里其他的各种辐射武器也不少见。比如幻影坦克，在静止时可以伪装成树木（岩石或草丛）来隐藏自己，不被敌人发现，趁敌人不备时突然用高能热辐射发起攻击，由于热辐射没有颜色，令人防不胜防。

对于幻影坦克的这一项功能，本文作者要吐一下槽。在实际军事战争中，想让一辆坦克在敌人的眼皮底下隐身，仅仅人的肉眼看不见是远远不够的。敌方可以用微波雷达，红外线探测仪，噪音探测仪各种仪器来探测坦克的存在。只要坦克的温度明显高于周围环境，就会辐射出较多的红外线，被红外线探测器“现原形”。坦克强劲的发动机、发射炮弹的炮管、与地面摩擦的履带都会产生很多热量，难逃红外线探测器眼睛。为了避免坦克被红外侦测设备发现，科学家们提出采取使用隔热发动机，在燃油中加入添加剂，改进冷却系统和通风系统等很多方法。从这一方面考虑，幻影坦克向外发射高能热辐射偷袭敌人并不是个好主意，反而会轻易让自己现原形。

总的看来，红警里的辐射武器大多还都是浮云，作为消遣娱乐足够，但在现实世界的战争中，实在不见得是好主意。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻宝盒

>> 东瀛宅急便 <<

喜好的制服尽在这一册 ——《制服百景Ⅱ》

看名字也知道这个就是《制服百景Ⅰ》的续本，如果你记性好一定会记得以前在东瀛中出现过第一本。当时某猫只是想尝试性的介绍一下，没想到之后竟然有不少读者表示十分有兴趣问某猫哪里会有买，买这个问题……自然不可能在中国买到了。某猫可暂时不做代售哦，所以想要的同学自己去找代售，买不到实体本的话就下一个扫图本吧。

而本次的这一本就是久违了的上一刊的续作，这一次的范围是关东・东京地区的学校，收集了当地各种各样的校服款式、颜色以及各种数据，同时依然有着大量画师的加盟绘制，可谓是一本十分有趣的百科教程。你说为什么这里面只有女孩子的校服？男人的谁要看啊……



封面是品川女子学院的红色中学生制服，不过如今这个红色款式似乎已经取消，现在统一为青色式样。



这个是品川女子学院与白百合学园中学高等学校的夏服与冬服的细节说明，真希望我们的校服设计者能够学学……



樱美林中学校高等学校的制服，是不是觉得有点眼熟啊？恩，这个正是《新世纪福音战士》中校服的原型。
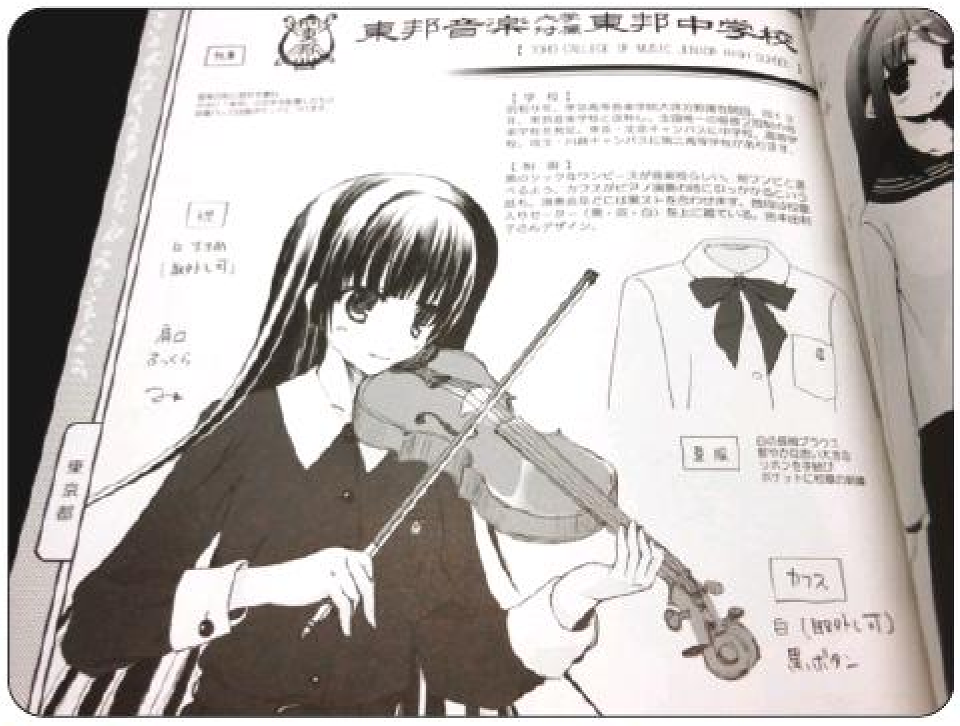
东邦音乐大学付属东邦中学，音乐系的校服很文艺的样子。



学习院女子中高等学校，藏青色与黑色的传统颜色校服。



国学院大学久我山中学高等学校，夏季和冬季的校服都是白色的水手服。





栃木県立矢坂东高等学校，这个配色便是根据日本著名的新干线而来的。恩，可谓是新干线娘的学园啊。



在书本的末尾还有各种水手服领子的各种细致差异。你知道吗？水手服领子的原本作用可是把领子从后面掀起在头周围围成一个喇叭状，在海上便于传声用的。

编：贪睡猫 美：grass

日式点心拟人化后什么样？

——《My Little和菓子Girl》

日本人的老习惯之一，喜欢将各种东西拟人化。这本书中收集了18中日式传统点心并由各位画师进行的拟人化创作，还编写了相关的故事和各自的相关人物介绍。将各种日式点心萌系话，其实也是不错的将传统文化融于流行视野的一种方式。

顺便说一下“和菓子”的意思就是日式点心，每当某猫听到某人和我说“有一种叫做和菓子的日本点心很好吃。”的时候，某猫实在不知道这个时候用什么表情来接话茬。







“找到一位喜爱的和菓子娘的话就会幸福哦”“要小心的去吃哦（笑）”分别是草莓大福和樱饼在书中的话。



“みたらし团子”也写作“御手洗团子”，其本体就是酱油丸子。是一种十分传统的日式点心，在很多日式相关的作品中都有登场。在团子外面裹上砂糖酱油，似乎是很容易胖的点心……



“こんぺいとう”，这个便是金平糖是也。金平糖由15世纪室町时代末期被葡萄牙人带入日本，在白糖稀少的年代是小孩子的最爱，当然现在是比较少见的了。但是常常在一些作品中被提及，同时日本也有相关的博物馆。



“もなか”，汉字写法非常有趣的点心，写作“最中”。外面由一层硬脆的饼包裹，而里面夹着软甜浓郁豆馅，享受双重口感。这个点心的外形并不固定可以有很多形状，不过最传统的果然还是要饼形的。





“黑蜜きなこ”，单纯翻译的话叫做“黑蜜黄豆”这样一种口味，不过这里是指黑蜜黄豆饼。加入黑蜜和黄豆粉的点心，现今也受到大家喜爱的一种点心。

“ぶどう大福”，葡萄大福，这个是大福饼的一种。大福是一种包裹着内馅的日式麻薯，一般是有着豆沙、草莓等馅的传统口味，葡萄这个应该是新式的大福口味吧。



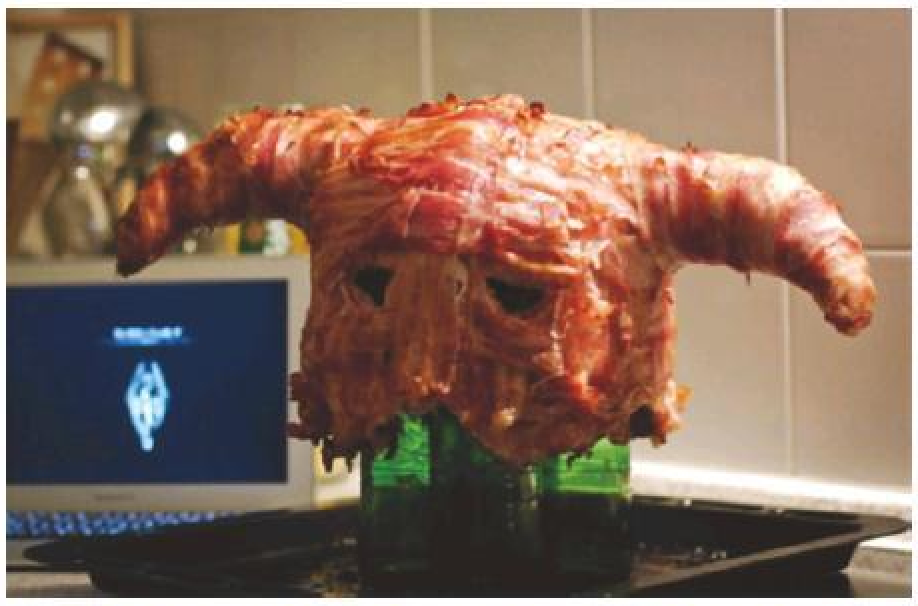
“信玄餅”，是日本山梨县特产，贩卖始于1968年（昭和43年），据说是武田信玄上战场打仗的時候，随身携带的用以补充体力的点心。其实这个和中国的麻砂糖很像，不过信玄餅在食用的时候还会淋上一层黑蜜酱。

编：小P羊　美：grass

电玩宝盒 囧事有神

霸气外泄的培根头盔

还记得膝盖中箭体么？这次要介绍的囧物依然和单机大作《上古卷轴5》有关。话说，每个热门RPG游戏都能招来一票cosplay粉丝，而为了能将游戏里的道具带入现实，那些狂热粉丝们可以说是无材料不用，无所不用其极。譬如，拿泡沫塑料做盔甲、用硬板纸当贴片等等，而用培根做头盔，这就有点匪夷所思了吧？事实证明，玩家的实力是没有上限的，一堆软趴趴的肉片照样能给你捏出一个坚挺的狂战头盔（呃……看到这个头盔的时候我突然就饿了），戴着这东西登场，一定会让你的王八之气四溢吧！





猪星人也有游戏权力！

有很多证据表明，在多数人印象中又蠢又笨的猪远比绝大多数宠物要来得聪明。它们热衷的事物不仅仅只是睡和吃，事实上，猪星人也很会玩（譬如拱白菜？），还对会发光的东西充满好奇。根据这一特点，强大的人类制造出了一款专供猪玩的iPad游戏，游戏的原理是通过iPad的联机功能，让猪圈里的LED显示屏跳出逗猪开心的光圈。据说，这款正由荷兰大学开发的游戏，已经获得了当地政府的专项拨款（游戏开发者们，这可是致富的信号哟）！



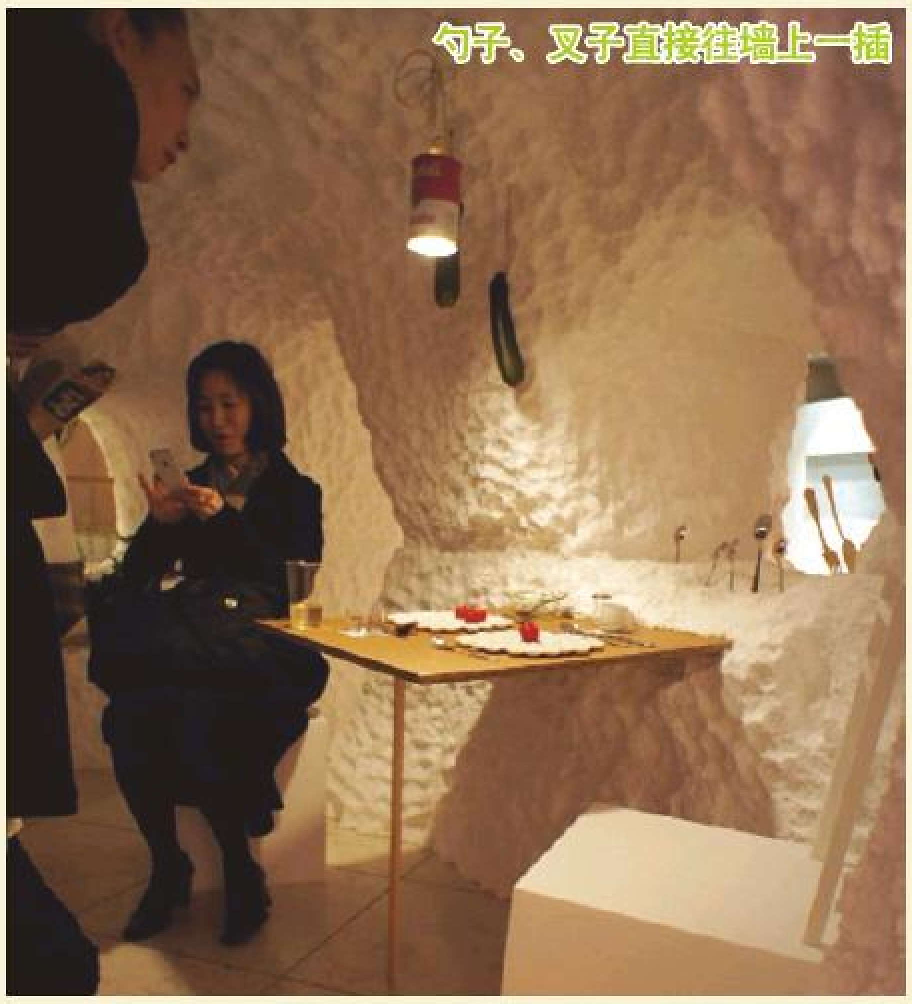


用泡沫塑料挖个房子

用泡沫塑料造房子？这听起来未免太秀逗了！这么想的朋友，可能一辈子都没有接触过比个橱柜还大的泡沫塑料。但是，如果你有一块和房子一样大的泡沫塑料，你的想法可能就会有所改变了！就在最近，来自日本的创意设计师就拿泡沫塑料为原料，制作了一栋具有超现代主义简约风格的别墅，虽然从外观来看，这栋房子四四方方的没有特别之处，但是里面一瞧，嘿！还真是别有洞天！好吧，其实泡沫塑料房子最有趣的一点是，你绝对不用为一些小零碎的摆放地点而烦恼，直接往墙上一扎了事……







勺子、叉子直接往墙上一插

在暗夜中囧囧发光的鼻孔

我们都知道，LED灯现在用途广泛，不少创意设计者都喜欢利用这个技术来实现一些别具匠心的效果。不过偶尔，也会出现一些令人意想不到的诡异产品，就比如日本技术宅Noda Akira制造的发光……鼻孔。好吧，要想看到鼻孔发出囧囧有神的光芒其实只要将气流传感器和LED灯组合到一起，把它们塞入你的鼻孔里，再找个黑魆魆的地方蹲着吸气、吐气、吸气、吐气就成了。但是让鼻孔闪闪发光，除了瞎了别人的氪金狗眼以外，还有什么重大的意义呢？技术宅的思想果然很难令人理解啊！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：贤者的恋爱　编：X先生　美：grass

技术党研究院

珍爱资源，远离余钱
——星际争霸2 运营收支账本谈

研究目的

什么！对手已经准备出门了？所有兵营点满，全力暴兵！！无奈对手太凶残，兵营产兵又太慢，直到人家兵临城下，自己这边却只有一点点部队。无奈被A平，心里只恨恨地想，要是我这几千晶矿能造出兵来……

说到这里，相信不少星际战友会有似曾相识之感……没错！余钱很多、兵力很少，这种现象用行话讲，就叫做“暴兵能力欠佳”。如何在激烈的战斗中，爆出一波又一波有生力量，很大程度上关系到了战局的胜败。因此今天就与大家一起，从本质上来谈一谈运营，让我们珍爱农民伯伯采来的每一块水晶，远离“局局有余”的悲惨生活！

数据基础

其一，上一次我们研究了农民采集晶矿的效率，而采集气矿的情况，则比采集晶矿要简单得多：单个气矿，每增加一个农民，就能带来每分钟约38.67单位的气体，上限为3个农民、116单位气体。单矿只有双气，因此气体收入的极限是每分钟232单位。高能瓦斯另算。

其二，我们提出训练单位时“消耗水晶/分钟”、“消耗气体/分钟”的概念——笔者决定很酷（读作装逼）地将其分别命名为MPPM（Mineral Payout per Minute）、GPPM（Gas Payout per Minute）。以造农民为例，需要50水晶，耗时17秒，因此农民的MPPM值就为50/17*60=176.47。由于造农民不需要气体，所以其GPPM值为0。

解析与结论

有了上述数据就能够简单地计算出，我们选择的任一战术需要消耗的资源。余钱，无非是因为收入>支出；而运营，其实就是令收支平衡的技艺。

举例而言，当我选择人族，想使用3BB压制的战术（2兵营产光头，1兵营挂双倍产机枪），这时候每分钟消耗的资源为，水晶：200*2+120*2=640，气体：50*2=100。根据上一期我们的研究成果，发现这种情况下，需要16个农民采集晶矿（每分钟收入677）、3个农民采集气矿（每分钟收入116），来维持生产的不间断。多余的水晶、气矿，可以用来建造人口、提升科技。

但是人族是有拥有神器——矿骡的，矿骡的采集效率约等于4个农民，因此经过计算，我们发现，要么减少采矿农民数量，让12农民+矿骡来采集晶矿；要么补到4BB，两个挂双倍产机枪，两个挂科技实验室产光头；要么把多余的钱拿来建造2矿。

类似的，我们就可以计算出每一种战术，分别需要多少农民采矿、多少农民采气。又或者反过来，我们可以计算出，当两矿满采的情况下，我们究竟需要多少产兵建筑，才会不至于余钱。



三个种族的MPPM、GPPM表

兵种名称	消耗水晶	消耗气体	建造时间（秒）	消耗水晶/分钟	消耗气体/分钟
工蜂（农民）	50	0	17	176.47	0.00
虫后（女皇）	150	0	50	180.00	0.00
王虫（房子）	100	0	25	240.00	0.00
跳虫（小狗）	50	0	24	125.00	0.00
爆虫（毒爆）	50	25	44	68.18	34.09
蟑螂	75	25	27	166.67	55.56
刺蛇	100	50	33	181.82	90.91
感染者	100	150	50	120.00	180.00
异龙（飞龙）	100	100	33	181.82	181.82
腐化者	150	100	40	225.00	150.00
巢虫领主（大龙）	300	250	74	243.24	202.70
雷兽（大牛）	300	200	55	327.27	218.18
SCV（农民）	50	0	17	176.47	0.00
陆战队员（机枪）	50	0	25	120.00	0.00
劫掠者（光头哥）	100	25	30	200.00	50.00
收割者（死神）	50	50	45	66.67	66.67
幽灵（鬼兵）	200	100	40	300.00	150.00
恶火（火车）	100	0	30	200.00	0.00
攻城坦克	150	125	45	200.00	166.67
雷神	300	200	60	300.00	200.00
维京战机	150	75	42	214.29	107.14
医疗运输机	100	100	42	142.86	142.86
铁鸦（渡鸦）	100	200	60	100.00	200.00
女妖	150	100	60	150.00	100.00
战列巡航舰（大和）	400	300	90	266.67	200.00
探机（农民）	50	0	17	176.47	0.00
母舰（妈妈船）	400	400	160	150.00	150.00
狂热者（叉叉）	100	0	38	157.89	0.00
狂热者：折跃	100	0	28	214.29	0.00
机械哨兵（烧饼）	50	100	37	81.08	162.16
机械哨兵：折跃	50	100	32	93.75	187.50
追猎者	125	50	42	178.57	71.43
追猎者：折跃	125	50	32	234.38	93.75
高阶圣堂武士	50	150	55	54.55	163.64
高阶圣堂武士：折跃	50	150	45	66.67	200.00
黑暗圣堂武士	125	125	55	136.36	136.36
黑暗圣堂武士：折跃	125	125	45	166.67	166.67
凤凰	150	100	35	257.14	171.43
虚空辉光舰	250	150	60	250.00	150.00
航母	350	250	120	175.00	125.00
侦测器（小叮当）	25	75	40	37.50	112.50
折跃棱镜	200	0	50	240.00	0.00
不朽者	250	100	55	272.73	109.09
巨像	300	200	75	240.00	160.00






鹤翼枪林 速攻平推

——三国智步弓卡组战术

诸位新年好，范某在此先给诸位拜个年。本期的三国智攻略呢，范某为诸位讲讲曜武时代之步弓卡组的战术。

弃董卓，兵犯长安

此处范某主要讲解的是进攻性步弓卡组，其前期开场是太监流，通过“董卓进京”、“十常侍乱政”双事件的发动，做个前期干扰。在“乱政”的同时，可将多余的太监和董卓一起拉出去“征兵”，此时由于董卓进入墓地，从而触发“兵犯长安”事件，可立即找出李傕、郭汜，并且放置上场。这里选用的是曜武李傕和黄巾郭汜，这两位的兵权总和为2步1弓，大致在前四个回合就能完成上场，且由于事件规则，直接进入解析，故李郭二人的上场是绝对安全的。还有更重要的一点就是，此李郭二人的兵种均为枪兵，适合结成鹤翼阵。

这里范某为诸位补充一下鹤翼阵的资料：鹤翼阵　阵型卡　枪兵　结阵将领：兵权条件不小于2的枪兵将领　攻命值：N+1/N+1　文字框内容：防守骑兵的鹤翼阵命+1；军师智不小于3，鹤翼阵防守时命+1，直到鹤翼阵离开战斗，且每当鹤翼阵对敌方粮草造成战斗伤害时，该敌方玩家弃1张手牌。









战法多变，何仪招架

诸位了解过鹤翼阵的能力之后，也不难想到使用鹤翼阵速推对手，并在军师智力辅助的情况下，鹤翼阵具有“落井下石”的功效，以达到扼杀对方手牌的目的。那么接下来的进攻手段就有很多变数或路线了。第一种是先发李典、背水许褚等高攻将领的平推方式，一般首选李典上主将位，装备杜康酒来提升攻击力，然后么……步弓坦克李典的实力，大家懂的。褚子嘛，主要是应急的，抓不到李典，就上褚子好了。第二种进攻方式，属于伪天人穿透式进攻，利用徐晃的蓝字属性，加上搭档呼厨泉和吉平的配合，使得徐晃变得如入无人之境。这些永久伤害虽然不会给对方造成致命伤害，但是对于徐晃来说是再好不过了。对方只要挂了彩，徐晃就能够大胆进攻。唯独遇上对永久伤害抗免的惇子和庞德会比较虚之外，也只有阵型可以防住徐晃了。

还有一点需要注意的是，以上两种进攻方式的主力战将都非常忌惮骑谋的温酒。由于司马朗的存在，以致主将位上的李典或是徐晃会失去主将的攻命加成，然后只见二哥一个霸气的侧身照闪过，然





文：范某　编：贪睡猫　美：grass



后就没有没有然后了。第三种，选任强弓吴懿为主将，装备丧心石提升攻击力，同样穿透式的进攻手段，且不惧怕温酒。就算是面前阵型，强弓将领也毫无惧色，照样穿透阵型的防线，直击粮草。不过面对超高防御能力的铁壁曹仁（惊蛰019）可能会乏力发怂。好了，大致分为以上三种进攻方式。中期的将领可以加周泰、孙静、董承、李通、朱桓、沮鹄，甚至是朱灵的步弓仗枪小队。军师么，当然是由步弓阵型指挥员田畴田先生来担任了。当然，如果想走阵型路线的步弓玩家可以另外加入一些刀盾将领如鲍隆、文聘、牛金、段煨、郑玄等等来结成铜圆阵。

谋事在人，成事在天

谋略配置方面，主要有招降纳叛、流言、隔岸观火、独挡一面、以身试法、亡羊补牢、洞悉先机、无计可施、深谋远虑、取士、驰援、玉石俱焚、以逸待劳、成算在心、权时制宜、李代桃僵等。主要是常规性的反谋和干扰谋略。

该步弓卡组有事件配合，节奏快，成型快，攻击性强。在面对骑谋袁尚时亦可弃董卓直接发动“兵犯”。由于“兵犯”为触发式事件，无视行动权，一旦满足条件，即可发动。于是乎，李郭齐刷刷地登场亮相。“兵犯”往往跟“乱政”二连发，达到“乱兵政，攻长安”的效果，使得对方难以招架。但该卡组缺点也很明显，配合太监流的神卡谋略“亡羊补牢”在前期比较难上手，全凭人品。这导致了步弓的刷牌速度略慢于谋系卡组，但已经比其他战力流派要快很多了。还有一点则是阵型比较不太容易入手，基本是依靠扔令牌（范某给特殊兵权的简称）的常规手段或是取士来检索阵型。而且令牌在前期基本是摆放上场使用的，取士也不一定就能很早入手，所以有时候阵型的入手也全凭自摸。必要之时可以考虑使用募兵。

掠火战戈，双核攻势

上述太监步弓卡组较为主流，那么范某也把自己的步弓卡组（范某取名为“掠火”）展示一下与诸位分享。范某自己的步弓卡组是以吴懿和徐晃为双核心的进攻性卡组。卡组的联动方式比较机械，都是依靠各种兄弟组合进行双向探索，有纯步的严家兄弟、纯弓的蔡家兄弟、匈奴族的于夫罗和呼厨泉兄弟、步弓的吴家兄弟等。采用间断式检索，相比与袁骑的单链式检索和步谋的树状式检索要偏慢些。另外还是需要依赖各种探将的检索谋略（举贤任能、独挡一面、箭拔弩张等等），来寻找吉平、徐晃、田畴、姜冏、崔琰等人。其中崔琰的作用也是为了加速卡组的压缩，争取拿到关键卡牌。另外还有遣军印可以牺牲小将领来检索兵权。该卡组利用零碎的检索方式来尽量争取卡组的压缩量。由于该卡组采用双核心，不论是装备丧心石的强弓吴懿，还是永伤系配合的小天人徐晃，可以根据具体情况令其中一位担任主将来实施进攻。比如对方为纯骑或骑谋的卡组，由于纯骑二头领之一夏侯惇的存在，以及骑谋的温酒二人组，则可让吴懿担任主将。对方为纯步或步骑等拥有高生命值将领的卡组，由于纯步主将铁壁曹仁的存在以及步骑各种大生物面前，可以使用永伤系手段来配合徐晃的进攻，以致突破对方的防线。

临危受命，逆袭之道

总之，有一点，步弓的33大将（即初始攻命值均为3的将领）非常多，有许褚、徐晃、文聘、鲍隆、程普、李典、朱灵，另外还有比较特殊的吴懿（吴懿的命智值均为3，而攻为2）。而他们的兵权在4-7之间不等，多数在4-5左右。而如何任用好他们，则需要对他们的能力有较为深刻的理解。而现在的步弓卡组从中期开始，打法会多样化，如何选择适当的战术也需要根据具体战况和自己的偏好来进行配置。尤其兵权过高的两位将领李典（3步3弓）和程普（3步3弓1任意），其中程普的上场速度让很多玩家都很忌讳，如何过高的兵权条件，如何能够尽早上场发挥威力，成了一个难题。这跟步骑韩遂（4步3骑）的问题一样。范某的想法和建议是，使用“临危受命”（黄巾255临危受命）。“临危受命”的作用是需要在不到10粮的情况才能发动的，而这个粮草血线正好跟程普的逆袭齐射光环的触发条件是一样的。这就意味着当临危受命之日，恰好也是反击逆袭之时。使用临危受命，也是己方粮草危在旦夕的时候，粮草随时都有被扫光的危险，而如何主动降低己方的粮草血线，则需要借助一些耗粮型的谋略，如巫蛊之术、引君入瓮、触及而发、了如指掌、包藏祸心、旱极而蝗、兔死狗烹、反间计等等这一类的谋略需要斟酌挑选，不要一味地使用而导致己方粮草耗尽而败亡，那样就适得其反了。其实盖放将领的方式也是可以降低粮草血线的，但是此法的缺点便是需要消耗虎符。步弓没有太多检索兵权的手段，只能借助遣军印、纳卒成军、悬枪以待等谋略来检索兵权。

顺便范某也为诸位解释一下临危受命的卡面描述。描述中所提到的“己方所有将领的当前所有兵权条件都-1”，此意为一名将领的兵权条件中各个兵权系的兵权数量各-1。以步弓程普为例，从原先的3步3弓1任意，减至为2步2弓。此处诸位可以看出，临危受命对于兵权条件结构越复杂的将领越为有利。故步骑韩遂的上场手段亦可使用此法。另外，临危受命在面对炸兵权的卡组时，也是较为有利的神卡。如果兵权都被炸干净了，那也没办法。

好了，以上为范某为诸位介绍的曜武时代的步弓卡组介绍，后会有期。范某不才，在此拜别。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



悬壶济世

3V3武将华佗心得

在《三国杀》3V3武将系列中，华佗一直是一个高嘲讽却依然能够频繁出场的武将，在游卡桌游-主办的第十届三国杀王者之战全国总决赛中，华佗的存在不仅可以保证每回合1体力的稳定回复，保证为本方算体力值时加大胜利的砝码还能与卖血型输出武将、卖血型洗牌武将形成配合，保证输出和强固的防守。第十届三国杀王者之战全国总决赛共288局，华佗的出场次数高达109场，胜率52.29 %（57/109），绝对算得上四神之外极品的武将之一。

相生相克、相辅相成

在《三国杀》3V3系统下，武将技能的特点是相生相克、相辅相成，玩家们在选将时既要注重自己将面的配合，又要考虑到对方武将的克制。华佗这一武将的特征是高配合型以及被制约型。

与之配合的主要武将有：黄盖、郭嘉、刘备、诸葛亮、小乔、曹操、孙尚香等；

克制华佗的武将有：张辽、甘宁、大乔、黄月英、司马懿、张飞、张角、貂蝉等。

在华佗的使用技巧中，有几个定式，小编个人认为，会对大家在3V3华佗的选择上有一些帮助：

定式一：存在大量多刀而几乎无洗牌武将的将面时，应该首抓华佗；

分析：治疗的可以保证团队的稳定回复能力。3V3中治疗能力最强大的华佗，可谓绝大部分DPS的最佳回复组合武将。

定式二：刘备、郭嘉、黄盖、（小乔）、华佗均在，无其他洗牌将的将面可以首抓华佗；

分析：节点理论也好，牵引力理论也好，最重要的一点在于，一个武将产生的配合能释放巨大威力的话，那么这个武将应该优先拆掉。不过需要注意的是，这一类定式将面出现得极度少，一般而言，多出黄月英、孙尚香、孙权中的一个，郭嘉的吸引力显著增大，首郭嘉就会成为最优解。而多出大乔与判定系，那么抓位的考虑也会发生改变。

定式三：缺少打手的带大乔将面，最好首抓华佗；

分析：几乎所有武将都害怕掉血后被“乐”而不得不大量弃牌，然而如果没有足够强的打手保证“乐”主帅后可以强压血，那么乐不思蜀也不足为惧。这个将面由于诸葛的存在，冷色要上大乔无疑要出强“乐”；若冷色要强“乐”，那么抓走强打手周瑜、孙权、诸葛亮中的两个，就相对轻松许多。同样，可以推断出本将面最强冷主为华佗。

定式四：素将较多的将面，可以首抓华佗。

分析：素将多意味着每个回合的日常伤害和不温不火的持续火力，而有华佗在场的一方则实现攻有输出、守有奶妈的局面，相对于不能补给的对方便会更加游刃有余，灵活多变。打消耗战华佗绝对是此役的不二人选。

经典阵型

说完几点定式后，介绍几个华佗的经典阵型供大家参考：



小乔、刘备、华佗

小佗备绝命阵，该阵一出，让人不寒而栗。貌似没什么输出的阵型，主要打法就是就是主帅刘备的1血时的恐怖海量收益：小乔1“天香”，华佗1“急救”，刘备即可入手4张手牌，也就是每弹一轮就多了额外2牌收益。刘备还可以主动分配，有一半的牌小乔能用，有一半的牌华佗能用，这个阵型根本不用怕爆不起。而且双边本身生命力也很强，刘备拿到【诸葛连弩】随时可以爆发。



刘备、华佗、孙尚香

这就是史上最磨叽的三奶阵，任凭你DPS有多火爆，我就是如小强一般死不了。这个阵最后就是靠孙尚香不断洗牌，等待最终的爆发，当然万事万物都相生相克，所有阵型都存在克星，甘宁、大乔、张辽都是本阵的有力干扰，具体情况还需要大家在对弈的时候体会。



郭嘉、黄盖、华佗

此阵的打法原则是郭嘉助爆，小受受嘉嘉为华佗提供粮草（急救牌）辅助黄盖进攻，黄盖作为攻防一体的角色可以刷牌，所以郭嘉是“苦肉”+“急救”基础阵型中的最优选择。

（冷色方一定选黄盖作为主帅。暖色方则可以在华佗、黄盖之间任选其一作为主帅。）



黄盖、华佗、刘备

白银一波流，黄盖、华佗、刘备的基友配合，刘备辅助爆发，急救牌仁德黄盖，输出牌仁德华佗，刘备+黄盖双将过牌洗，坐等【诸葛连弩】，但是要等黄盖回合才能发挥作用，过牌量不及白银一波流。如有【五谷丰登】，华佗需要注意，【五谷丰登】的红牌作为信号牌，黄盖见此信号斟酌“苦肉”技能的使用。



华佗、黄盖、小乔

苦情一波流，黄盖苦肉到2体力，向小乔输出，小乔“天香”，这样黄盖可以拿到3或4张牌，比“苦肉”效果更好，而且之后攻击小乔都“天香”黄盖，华佗“急救”，可以得到更多收益。小乔“天香”帮助黄盖爆发，过排量不及黄金一波流，稳定性不及白银。所以是黄金一波和白银一波之后的选择。



黄盖、华佗、孙尚香

慢苦阵，主要战略是通过黄盖做主帅时“苦肉”到3体力蓄爆，香香、华佗联动稳定回满黄盖体力的方式慢“苦”输出，此阵三人都属于手牌嘲讽型武将。



小乔、华佗、周泰

民间称此阵为小强阵，顾名思义小乔每一次对“不屈”状态下的周泰“天香”都有4张的手牌收益。周泰，是三国杀武将中号称生命力最强的角色，没有之一；号称打不死小强，本阵是一个舍弃了部分输出力的异类阵型，是一个以“天香”+“不屈”为基础的配合阵，内部连携关系很直白，意图容易被识破。周泰若进入“不屈”状态后，可主动进攻小乔引发其天香；由于“不屈”+华佗“急救”的存在，基本每次均可额外获得摸4张“天香”牌的附加值。虽然“不屈”中的周泰每回合行动后均会弃完所有手牌，但是存在每回合2-1+4=5 牌的小爆发可能，如果遇上AOE等其他攻击，可能得到更多的牌。



张飞、郭嘉、华佗

此七伤阵，连贯有余，稳定不足，需要极高的掌控力。自伤也可，但不应伤入膏肓，否则神仙难救。张飞自带连弩，起手就可以攻击郭嘉，HP4 的郭嘉体力超标，多出来的1 血可以直接视为张飞的库存。张飞攻击郭嘉-1牌，郭嘉1体力=2牌，其中1 红给华佗用于自救，仅+1；合计增益=0。因此，攻击郭嘉的最大用途在于——洗牌，而洗牌的目的，在与一些特殊的武器。由于张飞的特殊性，他可以连续发挥出某些特殊武器的特效，比如：【雌雄双股剑】——连续攻击对方异性，堪称摧枯拉朽；【丈八蛇矛】——几乎能把所有牌都能变成杀，不管是在历史中还是《三国杀》里都是张飞一号神器；这里还要着重介绍一下一个武器——【方天画戟】，配合【丈八蛇矛】+郭嘉，可成神器。用【丈八蛇矛】把其余手牌全部杀完，装备【方天画戟】，最后一【杀】攻击3人；其中1 人指为郭嘉，郭嘉受伤摸2 牌，牌中有【杀】则回塞1 张给张飞，红牌可给华佗，即张飞可再次发动【方天画戟】。堪比小型定向AOE。



小乔、郭嘉、华佗

绝命阵，最好是冷色方，抢动连环爆。此阵若不为一开始抢动，让华佗做主帅位，牺牲先手之利，换得了更强的防御力。郭嘉主公先动，手头攻击牌（杀、决斗、AOE 均可），尝试性攻击小乔，小乔“天香”回郭嘉，郭嘉根据“遗计”牌质量，决定是否分牌的人。红桃、黑桃给小乔；其他红色给华佗。 若郭嘉有【诸葛连弩】，基本已经稳胜了。“天香”几次过后，郭嘉HP1；此时，每次攻击小乔被“天香”回自己的郭嘉，遗计2张，天香补牌3张；遗计牌中，最无用的是梅花——25%的概率出现，但是梅花绝大多数【杀】，可以为下次“天香”所用；其余牌，均有用处，待得到【-1马】后，可以停止此无限连环，攻击对方前锋。以上为小编整理的一些关于华佗的心得体会和常用阵法，相信阅读此篇文章后，还是可以给大家一定的启发的。当然，如以黄盖与华佗的配合、郭嘉与华佗的配合、小乔与华佗的配合等等都可以延伸发展出许多变体阵型，这些还需要大家具体游戏过程中体验和摸索。

NBA2K online 圣诞大战：见证最真实的篮球比赛



12月26日，《NBA2K online》圣诞大战暨内测发布会在上海市光复路1号四行仓库创意园拉开帷幕。

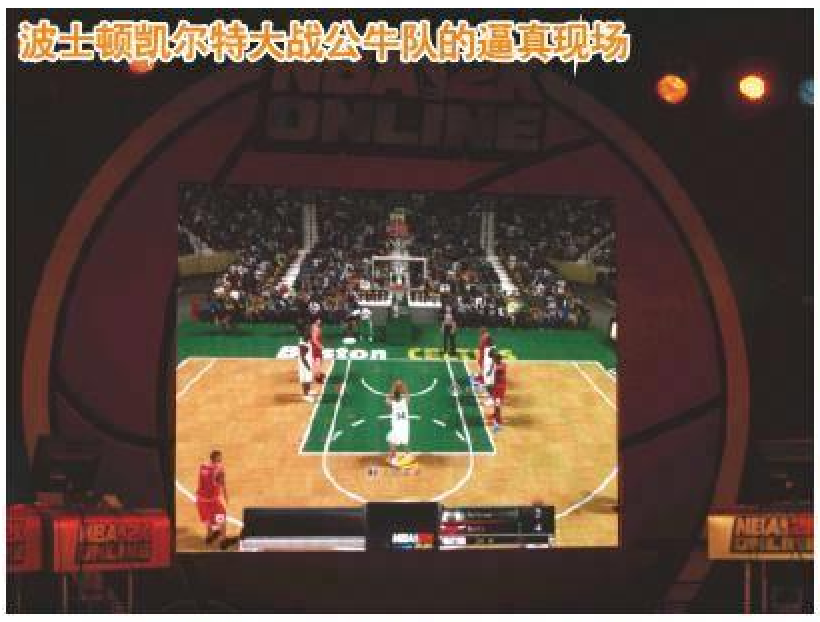
《NBA2K Online》是由NBA官方授权，采用全拟真方式完全真实还原NBA篮球比赛的一款体育竞技类休闲游戏。在现场活动中，曾就职于索尼、EA，现任2K Games/Visual Conceptes高级制作人的Luke Wasserman和腾讯游戏副总经理黄凌东分别将红白两色颜料缓缓注入绘有NBA2K字样的水槽中，共同点亮了《NBA2K Online》的LOGO，也揭开了本次圣诞大战的序幕!


Luke Wasserman与黄凌东共同为活动致辞

精彩的明星对战环节

紧随着新LOGO的启封仪式，现场活动进入了精彩的明星对赛环节。目前效力于北京男篮的NBA职业选手斯蒂芬·马布里和有“中国街球第一人”之称的吴悠的出场，让现场气氛爆发了一波高潮!

两位在篮球领域上造诣非凡的对手，在第一场明星1V1比赛中，分别挑选了各自喜爱的NBA队伍——波士顿凯尔特和公牛队。通过舞台中央的LED大屏幕，可以看到《NBA2K online》高度拟真的比赛画面，场上球员的各种招牌式动作和远在看台上的教练特写，都突显了该作的细腻、逼真之处，马布里和吴悠亦是一脸专注的操纵着自己的队伍，仿佛真的投身于一场真实的NBA大战!


波士顿凯尔特大战公牛队的逼真现场


马布里和吴悠表情投入


3v3比赛画面

明星1V1比赛之后，来自玩家和媒体的四位体育游戏爱好者，分别和马布里以及吴悠组成了临时队伍，LED屏幕上的大型体育馆景象也随之变幻为3V3街头篮球场，一场节奏轻快的3V3街头篮球随之吸引了在座众人的目光!

游戏基于NBA 2K开发

据了解，《NBA2K Online》是腾讯与Take-Two合作，以Take-Two旗下知名品牌《NBA 2K》系列篮球游戏为产品原型开发的网游作品。在游戏中，玩家可以还原真实NBA的球员形象，例如：韦德、安东尼、科比、姚明、易建联等等。游戏基于真实球星在NBA比赛中的数据所推演出来的球员行为特征，让这款游戏拥有最真实的NBA篮球比赛感觉。此外，玩家也能经营、组织属于自己的梦之队，并率领自己的队伍登顶巅峰。

游戏拟真度得到肯定

在圣诞大战后的互动环节中，马布里和吴悠热情回答了来自微博和现场媒体提出的一个又一个问题，谈及对《NBA2K Online》的感受时，两人都对游戏拟真度给予了很高的评价，并表示等自己在游戏中实力够强以后，一定会用本名参与游戏，或协助进行游戏的动作捕捉。

12月27日，《NBA2K Online》内测正式启动，全方位体验篮球运动的精彩，争夺联盟层面的竞技荣誉就在这里!


两位篮球明星在场回答微博提问



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

迈向王者之路

G联赛2011第三赛季圆满落幕



2012年1月8日，由SMG旗下上海文广互动电视有限公司游戏风云频道主办的全国电子竞技电视联赛（G联赛）2011第三赛季在黄浦江畔的上海国际新闻中心圆满落下帷幕，而本季G联赛高达45万元的总奖金也花落各家。

G联赛2011第三赛季从2011年11月中旬开打，三个项目分别共吸引了来自中国大陆、中国台湾、马来西亚、美国、瑞典、俄罗斯及韩国等全球近千名电子竞技职业选手及爱好者参与，在历经了线上预选、线下十强赛与四强争霸赛后，最终产生了各项目的二个决赛名额。

本次G联赛总决赛现场出现频率最高的词非“卫冕”莫属：第二赛季魔兽争霸3项目的冠军得主王诩文（Tyloo.Infi）和DotA项目的冠军得主DK战队在以3:1分别力克俄罗斯暗夜王子Nicker和重组后的LGD战队后成功卫冕，而G联赛2011第一赛季星际争霸2的冠军王磊（iG.XiGua）更是在时隔一个赛季后，3:2险胜LoveCD（李俊峰），重新加冕G联赛的桂冠。



体育局副局长陈一平为DK颁奖

本次G联赛得到了各级领导的大力支持，上海市体育局副局长陈一平先生亲临现场，为DOTA项目冠军DK战队颁发奖金，并对游戏风云频道为电子竞技运动在国内的长足发展给予了极高的评价；而上海广播电视台副台长张大钟先生及上海文广互动电视有限公司总经理史支焱先生也分别为冠军选手颁奖。

此外，本届G联赛总决赛现场还迎来了宝岛台湾的电竞同行，G联赛与中国台湾电子竞技协会（TeSPA）的合作换旗仪式让两岸的电子竞技从业者首度携手。中国台湾电子竞技协会理事长黄博弘先生和副理事长林培熙先生全程观摩了总决赛，并在现场与上海文广互动电视总经理交换了印有各自赛事LOGO的锦旗。双方宣布，将共同推动电子竞技运动在两岸的发展，增加两岸青年电竞选手之间的交流；而由游戏风云与TeSPA共建的中国台湾电子竞技联赛（TESL）简体中文官方网站(tesl.gamefy.cn)也于近日同步上线。

此次G联赛也获得了广大电竞爱好者以及电视观众的狂热追捧，虽然时值严冬，但电竞粉丝们的热情却丝毫没有消退，近千张门票在短短半周内被一抢而空，而更多观众更是通过数字电视、IPTV、网络直播及VOD等新媒体渠道完整收看了本次G联赛总决赛的盛况。



INFI捧杯

作为G联赛2011年最后一个赛季的线下总决赛，本次游戏风云频道全体工作人员汲取了前两届比赛中获得的经验教训，在赛事筹备、直播等各方面细节上力求完美，特别是为参赛选手专门准备的豪华化妆间与休息室，以及完备的音响和摄像设，反映出了了G联赛赛事举办者精益求精、追求完美的工作态度和事业责任感，也再次体现了G联赛作为国内最专业的的电子竞技电视联赛所应具备的品质。

随着G联赛2011第三赛季的顺利落幕，2012年新一季的G联赛也将在不久之后再次开启。作为继往开来的新一季电竞赛事，G联赛将迎来新一次的变革，更为国际化的选手阵容、更加专业化的赛事组织、更为广阔的收视覆盖人群，让2012年的G联赛新赛季令人充满期待！



Xigua轻吻奖杯



两岸电竞组织互换旗帜

打造用户认可的品质网游

专访火油网2211 CEO“老妖”叶彬予







问 首先能否介绍一下“火油网”和网游《风云传奇》呢？之前过于低调，读者们都无从了解。

答 火油网2211成立于2007年。定位是集研发和运营为一体的公司。4年来，我们专注于第一款产品的《风云传奇》研发和运营准备工作。从公司运营的整体风格来说，我们希望更多的务实，少一些炒作。因此，随着第一款产品的曝光，火油网才正式出现在公众视线。

问 《风云传奇》为何要使用2.5D斜45度视角的模式，这种视角有优势吗？

答 我们认为游戏可玩性的重要程度远远高于画面，选择2.5D视角，既能保证同屏大规模人数战斗过程的流畅，同时又能在画质上跟上时代的步伐，给玩家良好的体验感。

问 游戏曾提出国产“暗黑3”的口号，请问在哪些方面可以与暗黑3做对比呢？

答 暴雪公司在产品制作的经验上非常丰富，充分听取玩家意见，所以才会开发出像《暗黑破坏神3》这样的好产品。其实火油网在此研发理念上与暴雪高度一致，我们希望以玩家为师，为玩家制作他们喜爱的游戏。再加上本土企业更了解国内用户的习惯，内容提供速度更快，相信这些优势的慢慢体现，将来国产游戏超越欧美并不是一件遥不可及的事情。

问 从《风云传奇》的类型来看，依然是走MMORPG的路线，您认为这款游戏在竞争激烈的MMO市场上拥有哪些优势？

答 《风云传奇》的优势在于很高的制作品质及对玩家意见的重视，尤其是我们的研发体系提供了一系列很高效的开发应对的手段，集合研发运营一体的理念可以使运营随时根据玩家的需求做快速调整。而产品本身，我们希望带给玩家一种回归游戏本质乐趣的感觉，去掉一些容易使玩家如置身云雾的概念游戏设定，一切从玩家体验出发。

问 这款游戏是根据马荣成先生的漫画改编的，网游有哪些与风云系列漫画连接的地方？

答 我们不仅尊重原著画面，更注重原著剧情。在场景上，玩家从新手村就能看到标志性的建筑“乐山大佛”。后陵、拜剑山庄，剑池等经典场景会忠于原著的在游戏中展现。剧情方面，除了游戏世界观延续漫画本身的剧情之外，在游戏的特色系统九空无界中，玩家可以体验漫画中经典剧情桥段，更可以和聂风、步惊云一起联袂出战，使融入感达到极致。并且，游戏中的人物服装、兵器和武功，玩家都能从原著中找到。

问 市面上还有一种说法是，游戏结合了“暗黑3”和“传奇”两款游戏的特点，你怎么看？

答 为了使玩家能体验当年熟练操控“暗黑”系列游戏的熟悉感，游戏采用了诸如2.5D锁视角、随机属性物品掉落系统等“暗黑”系列游戏特有的元素；在职业体系架构上，游戏回归经典“战法道”三职业体系，并在职业武功的招式技能设计上加入了随意搭配招式的设定，将使得各职业不仅仅局限于固定的游戏模式，使传统“三职业”体系变得更为多样化。

老妖简历

本名叶彬予，国内首批MMORPG资深玩家，游戏行业资深管理人士，曾在光通、久游等公司任职高层。目前任火油网2211首席执行官一职，是《风云传奇》游戏运营的CEO。因曾留过一头飘逸不羁的长发，神似“黑山老妖”，故被众人尊称为“老妖”。

问 面对国内种种低质量网游和国外高质量网游，你怎么突围而出，什么东西是不了解你们游戏的时候也能让人眼前一亮，而不是跟别的游戏一样，一看游戏截图，“又是这种游戏”。

答 只要玩家进游戏一跑，相信《风云传奇》能让任何挑剔的玩家都眼前一亮。所以我建议玩家来试玩一下才会有切实体会和感受。品质高低应该是玩家说了算，但是我们的目标很简单，做玩家最喜爱的网游。

问 2011年底进行了《风云传奇》限量首测，情况怎样？下一阶段会增加哪些新内容？

答 测试情况良好，达到了我们预期的目的。目前阶段我们主要把精力放在和玩家沟通上，希望以玩家为师，进一步改进游戏。我们的目标是全球用户，所以未来要走的路还很长。本次测试仅仅发布了简单的游戏功能，很多新玩法会在下次测试中陆续添加，比如说公会玩家很关注的城战系统。



Pk瞬间惊心动魄



乱战激动人心

编：阿汤叔
美：小米
店掌柜：sky

哈烧旗舰店

淘宝网 shop33860899.taobao.com

特别注意

1、关于汇款：请写明手机和购买物品，并且附带所需快递费，否则视平邮寄出

2、关于平邮：平邮时间漫长，约半月到1个月左右，慎重

邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明你邮购产品的名字

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64856122-288

开学也可以是件喜事
开学限量大礼包来了



超薄计算器 15元

透明触摸屏技术;利用太阳能进行供电



荧光牌 12元

寝室熄灯？我们照样打



手指签 6元

我们用喜怒哀乐去阅读课文



个性账簿 6元

钱没了，个性还在



武林秘籍 5元

你想学葵花宝典吗？来一本



可爱耳机 20元

用可爱的轨迹倾听动人的音符



笔记书签 6元

每一页我们都用个性去记录

以上所有宝贝

=开学限量大礼包

~~原价70元~~

开学价 **40元**（不含快递费）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

情人节礼物特辑

揣在怀里的爱

Kisai Rogue是著名的先锋厂家Tokyoflash出品的新一代LED时尚怀表。这东西乍一看像是一款复古的怀表，实际上是一个LED的高科技计时器，支持分时区，看日期等功能，还是触摸屏的。单单是它超未来主义的外貌就已经让它酷得不同凡响。



带来的好处：

既能体现一种成熟的气质，又蕴含着先进的Geek范儿。

兜在怀里很温暖。

适合送给任意性别的对象。

可能的风险：

想读出时间可能有一点困难。

想读出你的心意可能也不那么容易。

会被人当做老古董。

参考售价：

950元。





晶莹的记忆 晶莹的心

施华洛世奇水晶USB心形4G U盘项链。

糅合潮流元素与创新设计的USB坠链新品，具备五种色彩。每一款均在硅胶心形装饰内配置了可拆卸的USB记忆棒。U盘主体上镶嵌有54颗水晶，为这款浪漫设计增添了极致闪烁的魅力。

想要让这份礼物更具特色？不妨将相片或者个人信息储存于USB记忆棒内，亲手把它打造成献给特别的那一位的特别的礼物。几年前这家还出过一个白色水晶的类似产品。但是上一代产品的USB接口是把心掰开才能拿出来——看起来就像是心碎了，非常不吉利。这次重新设计的4G优盘解决了这个问题。

带来的好处：

实用与美观兼备。

装饰和纪念全能。

心意表达明确。

可能的风险：

不同专业的人士对于流行饰物品牌的态度不一。

虽然经过了加强，但是记忆芯片的保存周期很难讲。

有极浓的宅味，对不同对象可能产生完全相反的效果。

参考售价：

900元。



早晚都能握住你的诚意

洗漱是每天早晨起来第一套动作。飞利浦Sonicare牙刷是全球牙科专家推荐的声波牙刷第一品牌。它可以让刷牙变得很高科技。充电牙刷还有声波清洁按摩功能，可以强化牙龈，让您远离口腔问题，笑容变得更灿烂。

带来的好处：

健康实用。

贤惠贴心。

特别适合送给懒人。

可能的风险：

被误认为另一种糟糕的电器。

不过也可能是一个好处。

参考售价：

500—1000元（不同型号）

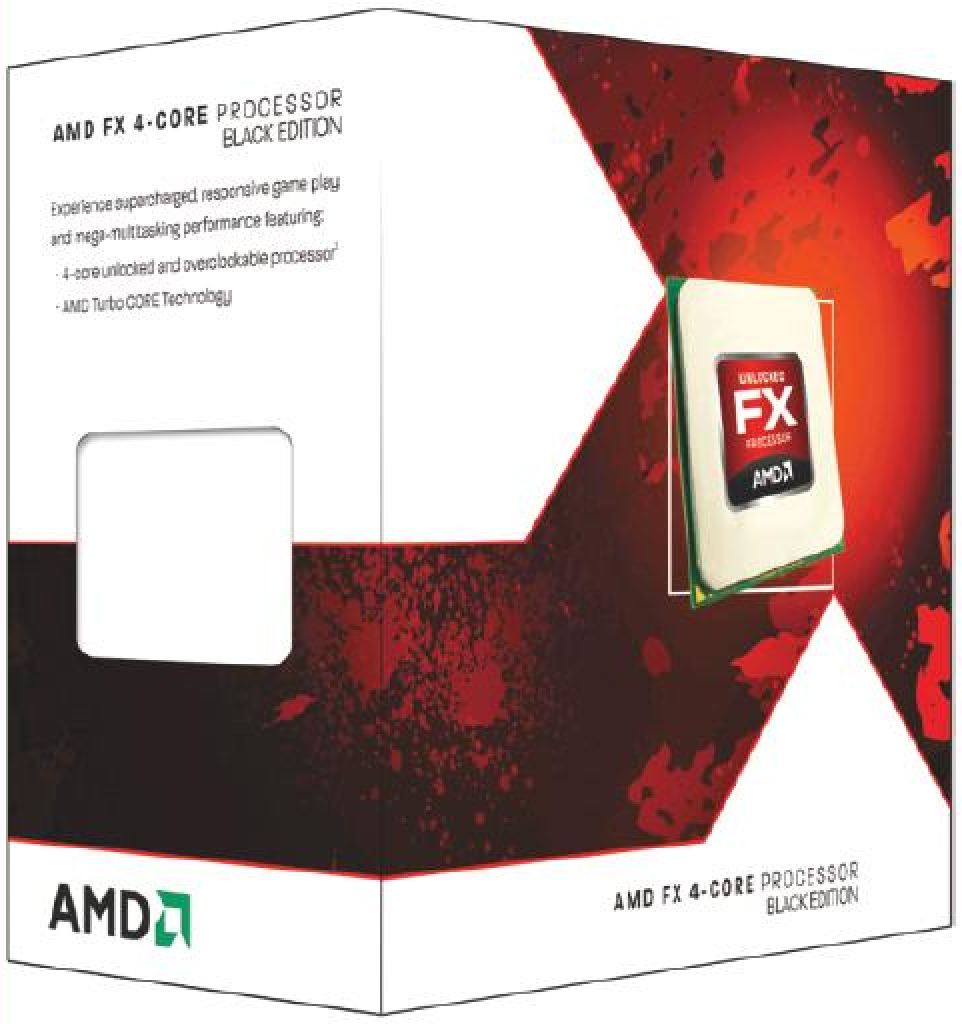




攒机月月谈

游戏畅玩配置

CPU	AMD FX-4100	1	￥ 820
主板	华硕M4A88T-M LE	1	￥ 548
内存	威刚4GB DDR3 1333	2	￥ 119
硬盘	希捷1T 7200 双碟SATA2	1	￥ 650
显卡	微星R6850 Hawk	1	￥ 1099
显示器	三星S22A100N	1	￥ 965
键鼠装	罗技MK260键鼠套装	1	￥ 111
机箱	动力火车绝尘侠X3	1	￥168
电源	游戏悍将红星R500	1	￥299
合计：			约4800元



小编乱侃



AMD的推土机上市之后，面临一种非常尴尬的处境。在高端定位上，多核心的AMD芯片和同等Intel芯片依然有很大的距离。Intel顺势推出的新一代多核心更是完全压制住了AMD。好在A芯的价格更加亲民，普通玩家对于钞票的因素还是很敏感的。

AMD FX-4100芯片有着4个原生的核心，主频高达3.6，外带高达8M的三级缓存。虽然在某些测试中表现出让人怀疑的弱势，但它的底子毕竟是好的，在部分游戏中还是能获得让人满意的效果。如果有一天，出了一款针对推土机的补丁催化一下，说不就腐朽化神奇了。这块芯片的价格水平也已经跌入了性价比较高的范围内。

华硕M4A88T-M LE这块主板并不是什么高端货，对于拓展的支持也并不多，甚至没有目前流行的USB3.0接口。不过它价格便宜，大厂商的品质也有保证。板载一块集成显卡，在某些“万一”的情况下可以做一个临时应急备用。另外有消息称下一代PC接口已经提上了普及议程，到时候传送速度完全大变样，我们就不需要太纠结于USB的小差别了。

如果你一直就是A系CPU的粉丝，那么可以考虑一下这套配置。不到5000元，弄弄目前市面上的游戏没什么大问题，未来坚持个一两年也是可以的。要注意的就是该平台对于能耗的要求比较大，所以一个够力的电源千万不要省。



高性价比配置

CPU	intel 奔腾 G620（盒）	1	￥ 440
主板	华硕P8H61-M LE	1	￥ 499
内存	威刚4GB DDR3 1333	1	￥ 118
硬盘	希捷1T 7200 双碟SATA2	1	￥ 650
显卡	影驰GTS450 黑将	1	￥ 750
显示	三星S22A100N	1	￥ 965
键鼠	罗技MK200键鼠套装	1	￥ 90
机箱	航嘉A505	1	￥110
电源	航嘉冷静王	1	￥170
合计：			约3800元



小编乱侃

这套配置和上面那套的主要区别就是它使用了Intel平台的入门配置，显卡也弱一点。G620虽然是一块双核奔腾芯片，但是它的构架和主流的i系列芯片一样，都是LGA 1155。这个特点为整台电脑以后的升级都留下了空间。

经过了去年泰国洪水的风波，目前硬盘价格还是有点儿虚高。虽然目前市面上已经有很多SATA3接口的硬盘出现，但是考虑到我们的主板只是精简的小板，没有上SATA3。所以这里选用了经典的希捷双碟1TB容量 7200转 SATA2接口硬盘。这款硬盘各方面都比较中庸，能够满足玩家的大多数需求。如果您对硬盘的要求不高，可以考虑在硬盘容量上再瘦身一点。买一个更小硬盘也不是不可以。未来我们网速快了，都进入云时代了，硬盘的前景就很难说。就像我们现在已经几乎不用光驱了，以后硬盘可能也会变成一个不那么重要的设备。

三星S22A100N这款显示器价格实惠，还是最标准的1080P高清分辨率。它的弱点是可视角度比较小，亮度和响应速度也一般。不过用来打游戏、看片子，倒是也勉强够用。

节俭归节俭，这个配置用来玩市面上一般的游戏都是绰绰有余。偶尔想装一个单机大制作，只要不开全特效，还是能够应付应付的。总的来说，手头并不宽裕的学生玩家可以考虑类似级别的机器。



接口单一也是这款显示器的弱点之一

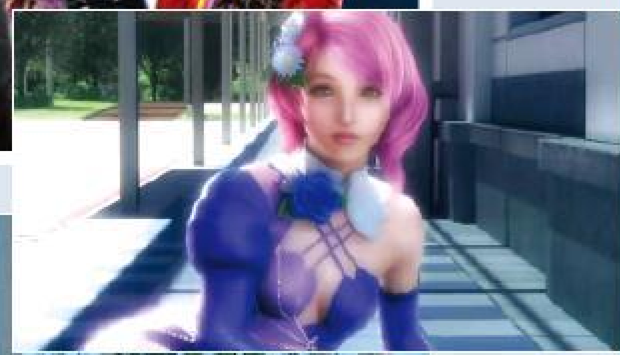




从来就是白菜价的硬盘居然也会有价格剧烈波动的一天



CG电影的逆袭——《铁拳：血之复仇》



《铁拳》系列的首部3D动画，其制作班底相当华丽，由曾负责《铁拳5》、《铁拳6》及《生化危机：恶化》的Digital Frontier制作，毛利雄一导演，佐藤大编剧、桶口真嗣分镜脚本，采用数码3D制作。所以特点也和《生化危机》一样，有画面无剧情……

在片中，可以看到与《铁拳6》设定风格一致的众多熟悉角色，有凌晓雨、风间仁、妮娜、三岛一八、亚莉莎、安娜、熊猫，身分未明的神秘高中生神谷真，以及三岛财阀主力的铁拳众与风间仁的变身恶魔型态，展开充满戏剧张力的魄力武打对决。



本作主人公精通中国拳法的女高中生凌晓雨。由于一件特殊的委托，凌晓雨潜入日本京都的国际学校，对一位名叫神谷真的少年展开调查。随后，凌晓雨发现了隐藏在“三岛财团”背后的秘密。

看点一：

凌晓雨的能力：

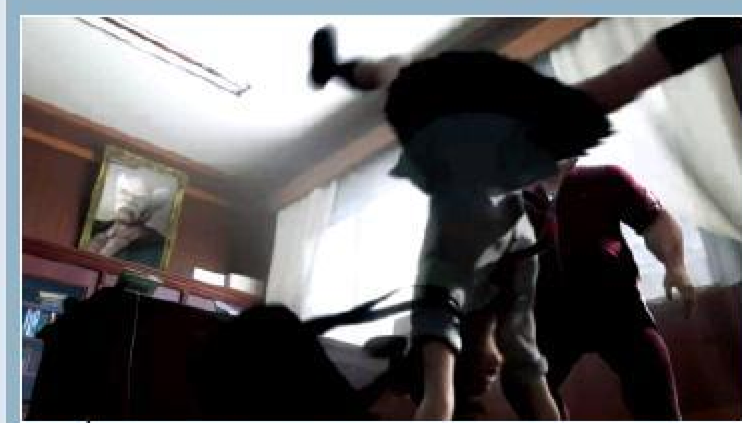
百合：事实上本作并没有真正意义上的男主角，所以感情戏的任务就交给晓雨和艾丽莎了。百合最美了，男主什么的最讨厌了……







反重力裙：





凌晓雨同学的倒挂镜头有不少，不过惨无人道的反重力裙实在是让牛顿和观众们都泪流满面

看点二：熊猫

最为抢戏的吉祥物，虽然本作的优点是CG动画下的美女和帅哥们，不过是不是应该说不愧是熊猫吗……每次出场必定吸引眼球。



熊猫牌跑车，低碳排放，教练我也想要一辆的



加上了超级推进器后的逃跑姿态，物理法则什么的已经不能阻止熊猫了。飞翔吧！熊猫！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

看点三：妮娜与安娜





一开始两人的对决场面，虽然打的天翻地覆，不过最后当然大家都没什么事

看点四：

金阁寺：正式名称其实是鹿苑寺，因为建筑物外面包有金箔，故又名金阁寺。是一座位于京都、最早完成于1397年（应永四年）的日本古刹，除了是知名的观光旅游景点之外，也是被日本政府指定为国宝，并于1994年被联合国教科文组织指定为世界文化遗产的重要历史建筑。



天守阁：位于日本大阪城内，是由丰臣秀吉营建的天下名城，是大阪的象征。同样是日本的另一个代表性建筑，不过相比起金阁寺，天守阁在日本国内的名气更想一点。作为最后决战的场所，这座被誉为坚不可摧的要塞由于七龙珠般的战斗也付之一炬了……



正经的搞笑——剧情是硬伤

怪异的战斗力设定：虽然最后的大战变成了纯粹的七龙珠战斗，失去了之前铁拳打斗的感觉，而且还被这个不寻常的战斗力设定给搅和了，整场毁天灭地的战斗反而让人格外觉得有喜感，或者说这正是继承了铁拳剧情一项传承的正经的搞笑吧。

1.三岛家乱斗

最终大战中唯一一场还使用真人武术的打斗，虽然祖孙三人其乐融融的互相扯后腿，虽然三人对打而且个打个的显得十分的凌乱，不过三岛家的剧情设定就是这么喜欢打，所以一旦接受这种设定的观众会觉得打斗设计的不错，不过再结合之后的剧情就觉得喜感无限了。



最后就这样一击，其实之前还将两个人从楼上打到楼下的平八就被打出墙壁下去喝茶了，所以我说无数遍了DPS不要瞎占位……

2.恶魔因子

到了这里基本就脱离了游戏和普通人打斗的范畴了，进入了“七龙珠”的剧本……忽然接就把天守阁整个灭了，所以说你们刚才是在和平八打什么的，陪那个不能变身的老爷子玩玩以尽孝道吗……



刚才还在真人乱斗的，忽然间就变成对波的片子了……

3.平八木人化

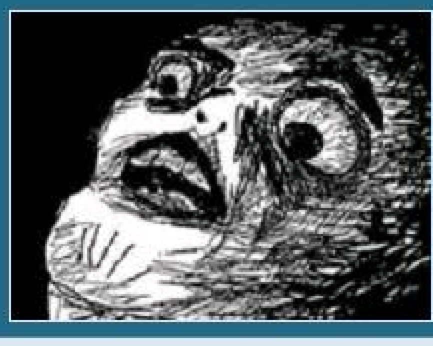
平八毕竟还是要做最终BOSS，虽然不知道为什么这么高摔下天守阁却没死，还开启了了木人精灵的力量吸收加以利用。这里已经升级为奥特曼的战斗了，所以老爷子你一开始真的想打吗？面对有恶魔因子的两人，你之前不是去空手拆坦克……幸亏两位后辈懂得经孝道。



4.艾丽莎的铁甲飞拳

当时的气氛是这样的，死亡flag满满的对话、动作、音乐，所以某猫以为艾丽莎要神风自爆了，不过结果却是铁甲飞拳……





刚才还各种无伤的木人三岛被铁甲飞拳直接就集中命脉，然后被仁的光剑秒了……所以一直卖萌的艾丽莎如果一开始就铁甲飞拳打了肉身的平八那不就没事了吗，或者再次点打恶魔因子变化的一八，这样也就不用让仁变身了吧……



从撸阿撸悟出的人生哲理

现阶段英雄联盟已经完全取代魔兽世界成为编辑部茶余饭后扯着嗓子挥洒着自己青春的游戏，在sky写这段开场白的时候，LOL刚被定性为18禁，其实审批局要规范的不是这款游戏，而是玩这款游戏的人，要整改的不是游戏里的血腥，而是现实中的暴力，sky右侧后脑勺的伤疤就是被输急了的同事用板砖打得。输多了、被打多了、被骂多了，sky也从中悟出了许多的人生哲理，在这里和广大撸迷们分享下。



☛人生感悟

生活将我们磨圆，是为了让我们滚的更远。

编辑部13连败……意志消沉，每天编辑部都是在谩骂和殴打声中度过，没想到在接下来的日子系统匹配了许多软柿子给我们。

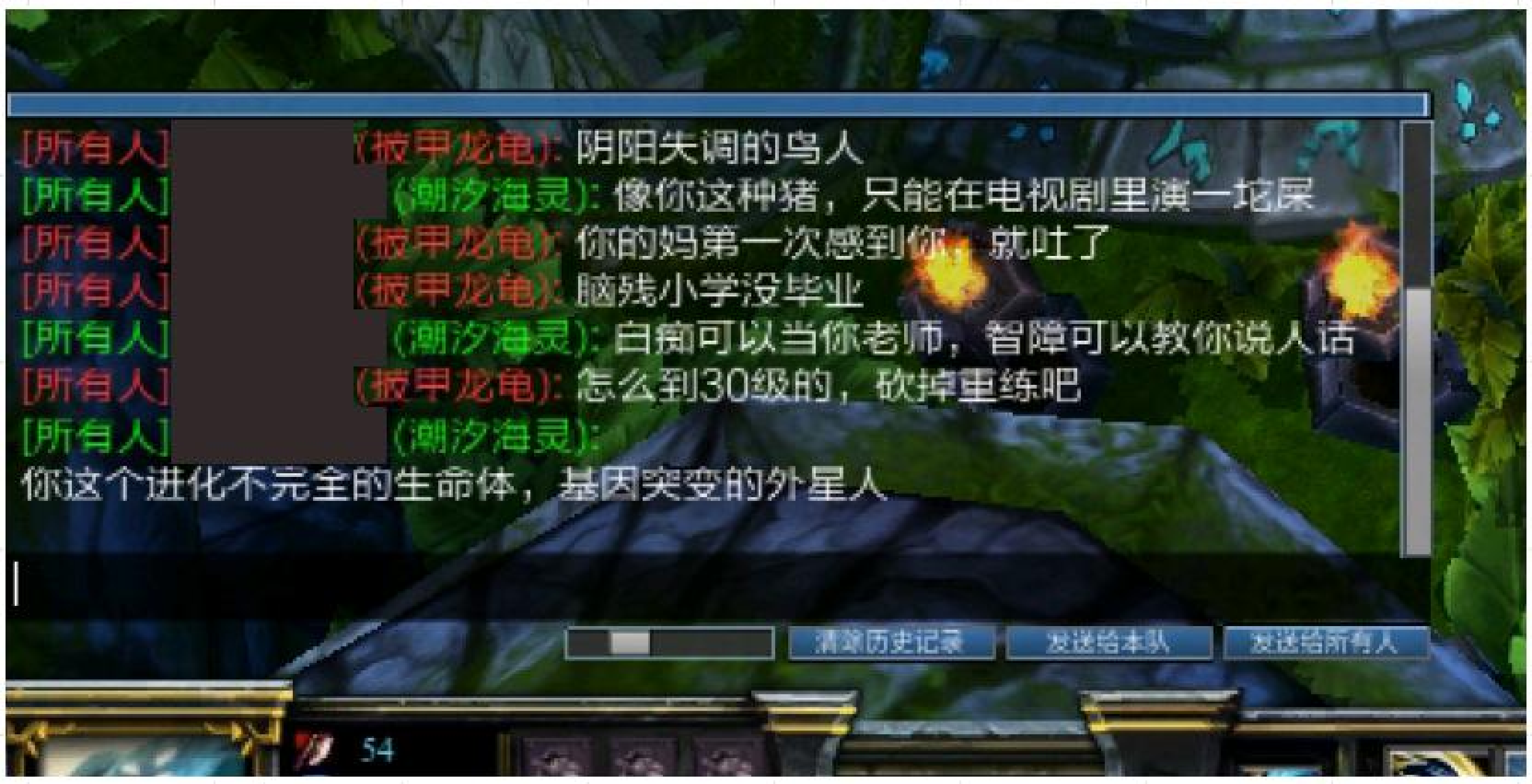
☛人生感悟

一旦学会破罐子破摔，你会发现世界豁然开朗。

肥羊是编辑部出了名的猛将，一个坦克的意识、一颗DPS的心却用着最脆皮的英雄，每次团战作为坦克的sky总能从身后感觉的一个黑影飘过，直冲对方阵营。

☛人生感悟

老子来到这个世上，就没打算活着回去。



☛人生感悟

不要和傻瓜吵架，因为吵着吵着别人会分不清到底谁是傻瓜。



☛人生感悟

思想境界的追求超越了物质水平的能力，是痛苦的。

在编辑部里你可以在游戏中坑爹，但其他人不敢保证你现实中不受伤害。

人生感悟

你可以像猪一样的生活，但你永远都不能像猪那样快乐。

每次编辑部开战，总会有几个看热闹的比如美编哈秋之类，说长道短，指指点点，幸灾乐祸。

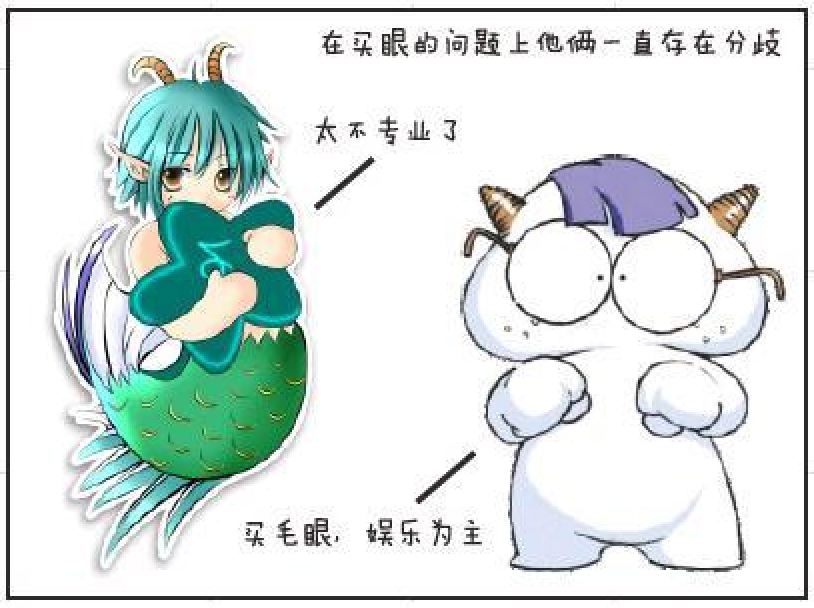
人生感悟

人生就像愤怒的小鸟，当你射歪时，总有几头猪在笑。



人生感悟

一个人，要是不逼自己一把，根本不知道自己有多优秀。



人生感悟

所谓价值观不同在买不买眼睛的问题上有所体现，有人觉得能够开阔视野，有人会觉得浪费75块钱。



人生感悟

成功三要素：一：坚持；二、不要脸；三、坚持不要脸。

有一次碰到对面双掉线、一挂机、其余两人在对骂的局面，编辑部用了12分钟就拆掉了对方的主基地。

人生感悟

如果用快乐去丈量，人生其实很短。





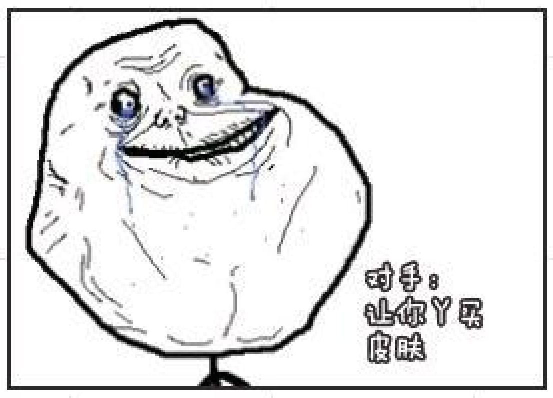


人生感悟

人生总有那么几次踩到屎，哪怕是在离厕所很远的地方。







人生感悟

炫富就像孔雀开屏，一心想展示华丽外表，却被人看见了屁眼。

别看平时编辑部里的人都慈眉善目的，一旦打输了凶恶的本性就暴露无遗，有时打架骂人也是编辑生活的一部分。

人生感悟

脾气和屁一样，有就发出来，不然会憋坏身体的。

英雄联盟里有3大规律，只要玩家能够遵循这三个规律，就会到达一个高手级别。1要补兵2要打对人3不要送人头。

人生感悟

世上的道理没几条，就看能不能做到。







人生感悟

忍无可忍，就重新再忍。



人生感悟

只要射得准，一箭五鸟也是可能的。



人生感悟

做到一切力所能及的事，这是人；做到一切想做的事，这是神。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



人生感悟

痛苦过去了并不代表伤口不存在了，而是指伤口已经无法再影响我的人生。





人生感悟

有时候有些事，不知道比知道幸福。

sky百年一遇的完成了一次30杀0死20助攻，除了逢人就说以外，还把截图挂在了微博、空间和各大论坛上。

人生感悟

荣誉就像内裤，一定要有，但不能逢人就去证明你有。

阿汤叔每次都是死得最多的人，游戏里那些死到不能再死的人就算再被杀也不会有多少钱奖励。

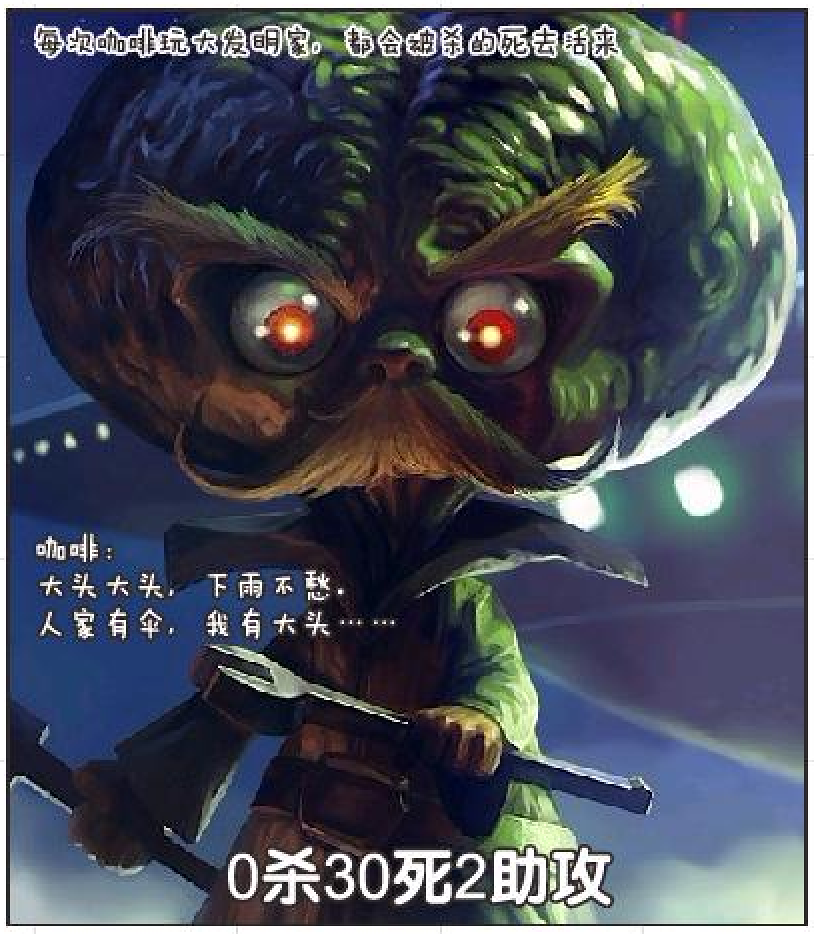
人生感悟

自打我变成一坨屎，就再也没有人敢踩在我的头顶上了。



人生感悟

人生就像便秘，有时你已经很努力了，可出来的只是个屁。



人生感悟

长相决定命运，难怪我命运如此坎坷。

贪睡猫喜欢Gank，有一次准备抓对方的打野英雄，可没想到草丛里……



人生感悟

所谓惊喜就是你苦苦等候的兔子来了，后面跟着一群狼。

LOL里一个英雄成长的特别快，一定是对面有一个菜鸟送的特别多。

人生感悟

每个成功的奥特曼背后都有一个默默挨打的小怪兽。



人生感悟

我这人从不记仇，一般有仇当场我就报了。

众人：sky，作为一个坦克怎么还没硬起来，你应该买………………

人生感悟

钱不是问题，问题是没钱。



人生感悟

老鼠嘲笑猫的时候，身旁必有一个洞。

O：40落后，小D羊说："你们赶紧来拆中路吧，我们帮你放哨。"

人生感悟

如果不能打败你敌人，那么就加入他们。

X先生纪录性的40死。

人生感悟

记忆并不可怕，可怕的是回忆。

人生感悟

如果你想知道什么是希望，（拆到对方老家）
如果你想知道什么是绝望，（编辑部全体掉线）

结尾：人生就像玩LOL，练级、赚钱、买装备，道路上有敌人有同伴，有给力的也有坑爹的。

PCGG战队成员解析

sky： 最常用的是乌龟，作为编辑部的第一坦克，除了Q不到人、脆了一点和打野经常被野打死外，暂时没发现什么缺点。

肥羊： 最常用的是脆皮英雄，出门从不买眼，每一盘都为了实现自己三双（10杀10死10助攻）伟业，冲在队伍特别是坦的前面。

哈秋： 最喜欢研究录像，当然只限于研究，实际操作和理论知识相差甚远，在不堪编辑部众人的奚落和嘲笑后AFK，转为幕后当起了解说。

X先生： 一个总是慢一拍的男人，“来晚了”是他最常说的一句话。作为混线的，守塔来晚了；作为打野的，Gank来晚了；作为控制的，团战来晚了。因此团队大部分时间处于4V5的局面，而这段时间X在哪在干嘛，没人知道。

贪睡猫： 出现突发状况最频繁的队员，原本作为战队里最主力的DPS，可每每因为鼠标失常、电脑黑屏、网络中断等外界因素，导致我们处于4V5的局面。

小P羊： 目前战队唯一的女性，平时一向和蔼可亲，可一旦打起LOL整个人都变了，喜洋洋变成了灰太狼，目露凶光、心狠手辣，打到不爽时经常会拿起板凳拍过来，而让我们游戏中处于3V5的局面（缺的那两个一个是打人的小P羊，另一个是被打的某某），还记得sky开头提到的右侧后脑勺的伤疤吗？

阿汤： 战队里负责大控的，主玩稻草人，但由于缺乏自我保护意识和暴露癖，经常在没有放出大招前就被对方第一时间集火掉了，导致又战队处于4V5的局面。（读者：为什么要用“又”）

sky人生感悟：编辑部战队就像一桌菜，每个人都有不同的滋味，如果大家有幸碰到我们，希望都够吃好喝好。

1月刊真相

真相1： 人死后12-16个小时内会发生尸僵，就是尸体僵硬定型，所以战士是不可能抬起尸体的头的，他说了谎。

真相2： 启动键工作不能，因为那写着信息的三页纸就塞在下面导致了接触不良。



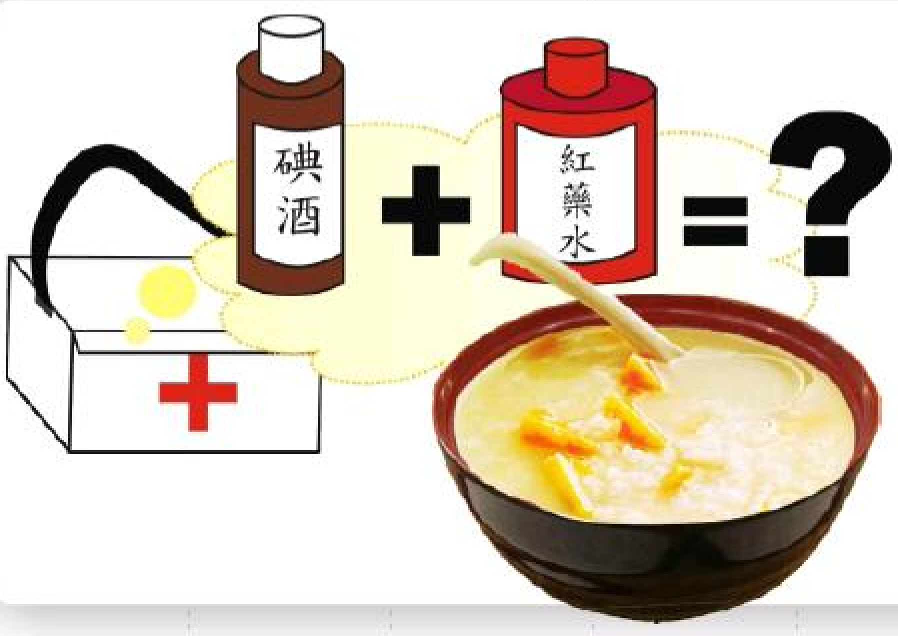
案件一

书画收藏家S经常在自己的住所展示他的藏品，随着他的收藏品越来越多，他原来的小屋子也变得不够用了，为了扩大展示面积，他买了一幢旧式古宅。可S没有想到刚住进去不久，他的一幅名画就被人用赝品换走了，为此他感到不可思议。因为他从前一晚就一直呆在房间里，门窗上没有发现任何被撬的痕迹。于是，S吩咐管家不要离开房间，他去找探长。

当他和探长回来时，发现大门开着，管家倒在卧室的地上。他俩赶忙扶起管家，管家忍痛发出微弱的声音：“从……秘密地道……逃走……了。”S很吃惊，他并不知道这里还有条密道。管家说着，用手指向床下，探长发现床下有一块木板。管家接着又上气不接下气的说：“开关……米拉。”接着就晕过去了。探长钻到床底下，想要揭开板子，但用尽全身力气也没打开。他想到管家的话“米拉。”

他环顾四周，钢琴旁的墙壁上有一幅米拉的画像。于是他走到钢琴旁，将画像取下，后面只是雪白的墙壁。突然，他灵机一动：“啊！原来秘密就在这！”他终于找到了暗道开关。

问：暗道开关在哪呢？



案件二

X在公寓被害，现场混乱，看起来X当时正在吃饭，桌子上放的地瓜粥和小菜撒的到处都是，X生前可能和犯人有过激烈的搏斗。

X的同事Z就住在X家附近，警方赶到的时候Z正在他凌乱的家里，他手臂上有一条伤口，被问及的时候他说是睡起来的时候迷迷糊糊被厕所门口的钉子划伤的，实际上他正在准备用碘酒消毒伤口，当他把碘酒倒在伤口上的时候，伤口周围出现了蓝黑色的痕迹。

警方调查人员见状立刻将其带回警局，审问之后Z招认了杀死X的经过。

问：侦探们，到底是哪里让调查人员起疑了呢？

河北·张洪波

昨天玩着玩着，魔兽的窗口就没了，我跟朋友组队呢，他就看我掉线了，然后我马上上线，包包里就剩75G了。我用的是密保卡，我马上就把密保卡换了，然后电脑全面杀毒（我一直是在家上的，从来没去过网吧），刚才玩着玩着，魔兽又没了，下的时候人物是在拍卖行，我马上再上，还是在拍卖行，包包里又只有75G了，盗号的人真是混蛋，拿走我辛辛苦苦的劳动钱。

sky： 前几天也有朋友跑到我家说他魔兽世界帐号被盗了，叫我动用游戏编辑的所有关系把帐号要回来，于是我二话没说赶紧打电话、上微博和找熟人，但客服电话一直忙音，官方微博没人鸟我，GM说了一句静待佳音就消失了。对于这位生死之交我觉得我真的尽力了。

其实我觉得吧账号就是浮云，没了就没了，记得我当年被盗号的时候处变不惊，只是一个人抽着烟在那默默发呆，在回忆过去那些欢声笑语，仅此而已，当然那是我人生第一次抽烟。

编辑部故事



画个X

X先生头一次遇见有读者索要签名。从没见过大场面的他，提着笔犹豫不决，嚷嚷着要好好设计一下风格，

贪睡猫表示：你丫有什么好设计的，不就是画个X嘛。

山东·曾亮亮

大学一年，离乡背井，作为一个小城镇出来的人在大城市上大学，这一年里发生了太多的事情，最疼爱我的爷爷离世，最好的朋友失去联系，最喜欢的女孩移情别恋，哈哈，再多痛苦我也一笑而过，还好我能看看电攻玩玩游戏。



sky：生活总是让我们遍体鳞伤，但到后来，那些受伤的地方一定会变成我们最强壮的地方。

黑龙江·梁博

看到这期电攻那么多新出的大作，奇痒难耐，可惜快要高三了，作业其多，连吃饭上厕所的时间都没有，电脑已经封存了2年都积灰了，每次只有看看电攻望梅止渴。

sky：很难理解这位同学为什么把吃饭和拉屎连在一起说。但也很荣幸电攻在你心目中能和吃饭、拉屎这些人生最不可或缺的事连在一起说。据某位专家统计：中国高中作业一年布置3亿多字，作业连起来可绕地球3周，连续9年全球数量第一。除非离开中国境内否则你就认命吧。



黑镜头 sky的一次穿越



红地毯的签名板上书法水平良莠不齐，但从部分作品中能看出作者的性格品行，特别是在美女的几个关键部位上“到此一游”的。



每个时代的城管都有一颗收停车费的心，此时此刻恰如彼时彼刻。



配合着昏暗的灯光和鬼魅的身影，很多人一定以为这是冥币。彼时彼刻，这一堆东西都是可以用来消费的，整整上千万两的银票，当时我有一种梦境成真的感觉。很遗憾作为一个文艺青年，我的梦里都是粪土。

这个场景一直在电影和电视剧里看到，什么火烧狐狸洞啊，血腥异教徒啊，午夜闹灵堂之类的片段。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：哈秋

网游首席美女陪玩

小苍老师❤雪喆

雪喆，2011年网博会巨人展台ShowGirl，因长相酷似日本著名AV女星苍井空而备受追捧，被网友和玩家亲切的称为“小苍老师”。大大的眼睛、甜美的笑容、娇俏的梨涡，秒杀全场。曾拍摄《奇迹世界2》“微剧场”，担任《北京新人》头刊封面人物。一夜成名之后的雪喆的生活和工作发生了怎样的变化呢？大家在看照片的同时，也关注一下大叔的采访吧！


这个灰太狼的眼神怎么感觉像大熊呢？



大叔：你因外表酷似日本女星苍井空而走红，对这种走红方式你怎么看？你会尴尬么？什么方式？

雪喆：我现在也不算很红吧？呵呵，其实我自己并不觉得自己像苍井空。再来一次的话我不想红了。其实，我更喜欢做真实的自己。偶尔会有一些陌生的电话。对我的生活倒没有造成太多困扰，就是有时候被称为“小苍老师”还是挺不好意思的。

大叔：曾经你在媒体采访中，称自己挺喜欢苍井空的，能具体说说你喜欢她什么呢？



个人档案

中文名	牛雪喆
英文名	eunice
别名	淇少
国籍	中国
民族	汉
出生地	北京
生日	1988.01.16
星座	摩羯座
身高	170
体重	45
血型	0
兴趣爱好	看书
特长	漫画
微博地址	猫满（新浪微博）
职业	专业模特

雪喆：她笑起来很温暖，努力学习中国文化，书法也写得很好，人也很乐观积极。

大叔：现在很多游戏都会拿事件美女作宣传噱头，你是否觉得自己也是其中一个？

雪喆：我觉得我应该不算。我是挺喜欢玩游戏的，而且觉得大家还是应该把关注度更多的放在游戏本身。

大叔：雪喆的主要职业是做什么的呢？走红以后有改变你最初的择业计划么？

雪喆：现在是模特身份。但其实我的理想是做一名老师。我觉得把现在的工作做好，才是最重要的！人生的理想总是在不断改变的。

大叔：爸爸妈妈支持你现在的工作吗？平时会接到一些要求穿得比较少的工作么?

雪喆：挺支持的。挑选工作的时候，只希望能最好的展现产品的特色和自身的优势，所以我会尽量配合厂商的要求。呵呵…

大叔：能透露一下你的金钱观念吗？你的理想生活是怎样的？

雪喆：相对于物质而言，我觉得心灵的寄托更重要。理想的生活不需要太奢华，有

自己喜欢的工作跟自己喜欢的人在一起。

大叔：你心目中的男生是什么样子的？说说你恋爱过程中最美好的回忆吧？

雪喆：帅气温柔有责任感的男生。恋爱中的回忆都很美好，两个人在一起，无论做什么都会开心。





黑白天使 双面雪喆

其实，在网博会之前，淇少曾与游戏动漫著名Cosplay摄影师魔导师合作，拍摄过一组创意照片，今天为大家送上。雪喆以黑白双子天使的造型亮相，黑色的堕落天使尽显诱惑，白色的希望天使则非常可爱。











电攻不倒问 过关斩奖

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收　邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！



在2011年即将结束的时候，超人气格斗网游《地下城与勇士》又一新版本——第二季第二章前奏“异界战歌”即将强势登场。异界战歌带来全新勇者模式，进入异界地下城时，如果队伍等级在Lv65以上，选择地下城界面会增加“勇者模式”按钮。该模式要求的抗魔值更高，难度也会相应的增加。与此同时为了让更多玩家体验到异次元裂缝，原有的异界地下城及其练习模式进入条件会大幅度降低。崭新的异次元裂缝，勇士们准备好来挑战了吗？

奖品











万能之神，陨落。天地色变，星辰堕。超时代魔幻战争网游《兵王》融合了魔法、武斗、机械元素，在奥丁大陆展开精彩绝伦的魔幻PK对决。游戏以极致美的画面表现力为卖点，以大范围多维度强PVP玩法为核心，并辅以各种创新玩法，力求“在PK型网游中做到画面最美，在视觉系网游中做到最激情、最耐玩”。

奖品











【请沿虚线剪下】

电脑乐园 游戏攻略 2012.02 Personal Compute Game Guide

电攻俱乐部

上海市闵行区桂平路470号14幢厂房1F 编辑部 邮编200233

会员资料

- 姓名：　　　年龄：　　　电话：
- 地址：
- 最近在玩的游戏：
- E-MAIL：　　　性别：☐男　☐女
- QQ：　　　邮编：　　　星座：
- 是否愿意成为电攻俱乐部会员：☐是　☐否
- 是否愿意公开你的个人信息：☐是　☐否
- 是否愿意成为电攻微博的粉丝：☐是　☐否

2012年2月杂志改版大调查

- 两本刊物你更喜欢哪一本？
  ☐游戏情报刊 ☐游戏攻略刊
- 你对改版后杂志最大的感觉是什么？
- 改版后你最喜欢的栏目是
- 改版后你最不喜欢的栏目是
- 你是否用手机下载杂志里的游戏？ ☐是　☐否
- 你觉得下期杂志送什么游戏周边最好
- 你是否满意杂志变厚涨价？为什么？
- 你这本杂志的传阅人数： ☐自己看 ☐2–5人 ☐更多

电攻侦探社

- 案件一：请问，暗道开关在哪呢？
- 案件二：到底是哪里让调查人员起疑了呢？

【请沿虚线剪下】

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻不倒问 过关斩奖

2010.02

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。 注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收 邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

有奖选择题

1 下列场景属于《兵王》的是?

A. 凤凰城　B. 太平城
C. 遗忘沙漠　D. 清源村

2 下列属于《兵王》游戏中的职业是?

A. 暗影游侠　B. 死亡骑士
C. 魔刃　D. 法师

3 《兵王》中的流通货币时?

A. 铜币　B. 银币
C. 金币　D. 美金

4 《兵王》中“自动打怪”功能的快捷健是?

A. Alt+F4键　B. Crtl+Z键
C. Crtl+Q键　D. Alt+Tab

5 《兵王》中“背包”功能的快捷健是?

A. E键　B. B键
C. M键　D. Z键

姓名：
地址：
邮编：
电话：

注：选择题在背面，奖品将寄送到你的地址

有奖选择题

1 在“第二季第二章前奏-异界战歌”中，“异次元裂缝勇者模式”需要达到多少等级才可以进入?

A. 60　B. 65
C. 70　D. 80

2 在“第二季第二章前奏-异界战歌”中，普通模式的异界地下城需要几人组队才可以进入?

A. 1　B. 2
C. 3　D. 4

3 以下哪种物品可以用来换取“勇者装备改造券”?

A. 渴望之破魔石　B. 特级恶魔结晶
C. 异界的记忆碎片　D. 永恒的神器

4 在“第二季第二章前奏-异界战歌”中，新出现的“精?”系列二期勇者装备的等级是多少?

A. 60级　B. 62级
C. 65级　D. 70级

5 以下哪种装备不属于“精?”系列二期勇者装备的范畴?

A. 魔法石　B. 首饰
C. 武器

姓名：
地址：
邮编：
电话：

注：选择题在背面，奖品将寄送到你的地址

【请沿虚线剪下】

‘电攻’联络处

1）电攻官方微博：
t.qq.com/skylaker（腾讯）
weibo.com/pcgg2012（新浪）

2）玩家交流、我题你说群：　36013921
管理员：SKY

3）电攻淘宝网站：
Shop33860899.taobao.com

电攻游戏大排行

本期杂志中给你印象最深刻的五款单机游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款网络游戏

涂鸦区

【请沿虚线剪下】



《三国志12》

将于2012年3月2日正式发售！更多前瞻内容请关注下期电攻杂志

下期大预告



看你妹

新一代宅男女神
“南笙姑娘”



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

玩手机 看杂志　必杀“暗黑3” 七大新网游围剿暴雪

Personal Computer Game Guide

电脑乐园游戏情报









手机版LOL?
iPad 英雄联盟?

iPhone iPad用户 免费下载

使用方法：1、下载二维码软件；2、对着二维码扫描

移动平台 NBA篮球游戏大杂烩 APP相马场 迈克尔杰克逊：生涯

学校其实可以不恐怖：十款开学利器

单机平台 DOTA6.73新英雄透底

网游平台 魔兽苦情人 纪元2070：野蛮开发大战生态主

仙境传说2浴火重生

网页平台 龙歌OL：这不是网页游戏？！

电脑乐园游戏情报 2012

英雄无敌6 颠覆亚山的王朝对决

NBA 2K12 传奇们的辉煌岁月

2月号

总第2期


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
魔兽世界
卡牌英雄传
最新资料片：大灾难
CD-ROM 游戏介绍光盘
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
魔兽世界 卡牌英雄传
卡牌英雄传
52位魔兽传奇英雄人物尽收其中
让你领略发生在游戏之外的经典故事
这是魔兽世界的历史背景 这是游戏玩家们的最爱
这是收藏家的瑰宝
零售价48元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界-卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
电脑游戏攻略
荣誉出品

2012 末日大逃亡 把电攻带在身边！



《电脑游戏攻略》杂志邮购优惠方案

电攻2012年度杂志征订行动正式开始，从现在起只要汇款到编辑部邮购2012年全年杂志（杂志为月刊，每本12元），立即可获得每月10元一本的特别优惠价格，免邮费！（注：邮局邮发代号购买不在活动范围内）

~~原价：全年144元（12期）~~

优惠价：全年120元（12期）



立即获赠

2011年度电攻百兆俱乐部

会员精选游戏套装一份

内含12款经典游戏

（注：游戏套装赠品将与2011年1月杂志一期邮递）

邮购方法：在你所在地邮局办理汇款，写明邮购《电脑游戏攻略》杂志2012年全年或者月份明细（几月——几月）。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电脑游戏攻略 上海编辑部 金艳 收

邮政编码：200233

邮购电话：021-64850690 021-64855468

淘宝网购全年杂志更可获赠电攻游戏周边书籍

魔兽世界地图攻略册　星际争霸2攻略本　魔兽英雄卡牌







任选一款

电攻淘宝网站：shop33860899.taobao.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

数字报刊发行领军者
bookan.com.cn 博看网

游戏情报 Contents 目录

移动平台

4 迈克尔杰克逊：生涯
评测：用手指舞动奇迹

5 武松，放开那禽兽
Kinectimals《体感兽》评测

6 手游相马场

16 NBA涅磐重生
篮球游戏大杂烩

18 安卓游戏年终推荐

20 写给没钱买车的人
赛车游戏汇总

网游平台

22 仙境传说2 浴火重生 新游大腕
阿汤叔带你玩韩服终测

28 必杀“暗黑3” 专题企划
七大新网游围剿暴雪

32 网游最前沿
火瀑、零世界、桃园、星球大战OL、战地风云OL、兵王、神仙传

46 2012电玫网游风云榜

单机平台

48 DOTA6.73新英雄透底

52 纪元2070
野蛮开发大战生态主义

56 FALCOM你给我跪下
妖々剣戟夢想

60 雨血2
快意恩仇中的一个局

68 百兆俱乐部
新年十款会员游戏尝鲜

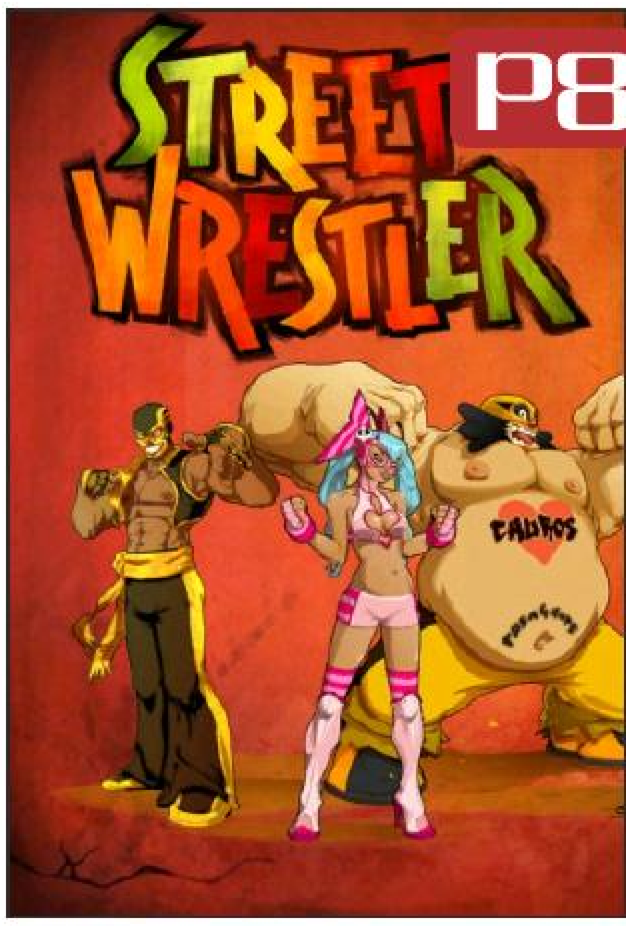
网页平台

72 龙歌online
这不是网页游戏？！

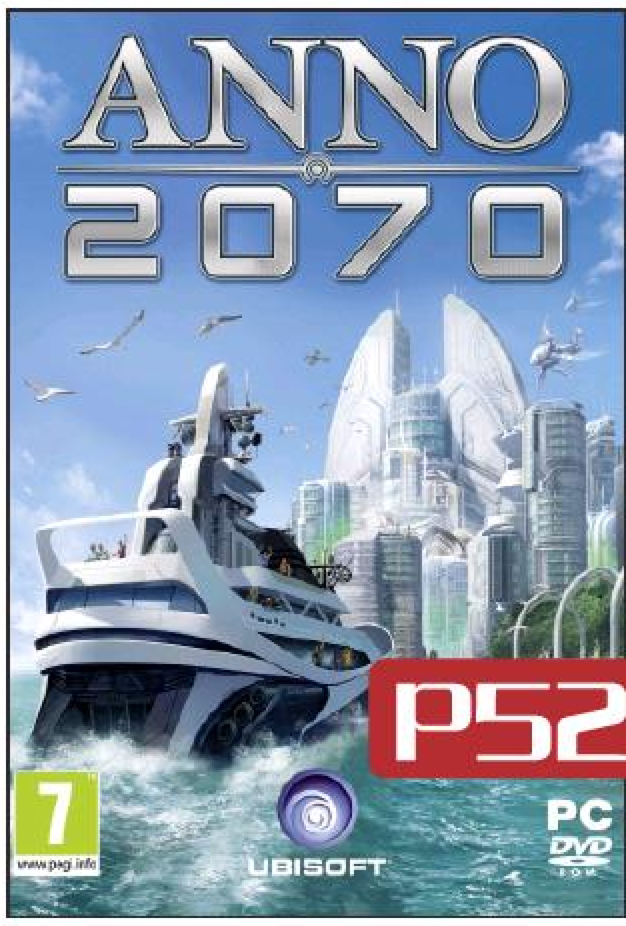
76 骑士的远征
异军突起的3D网页游戏

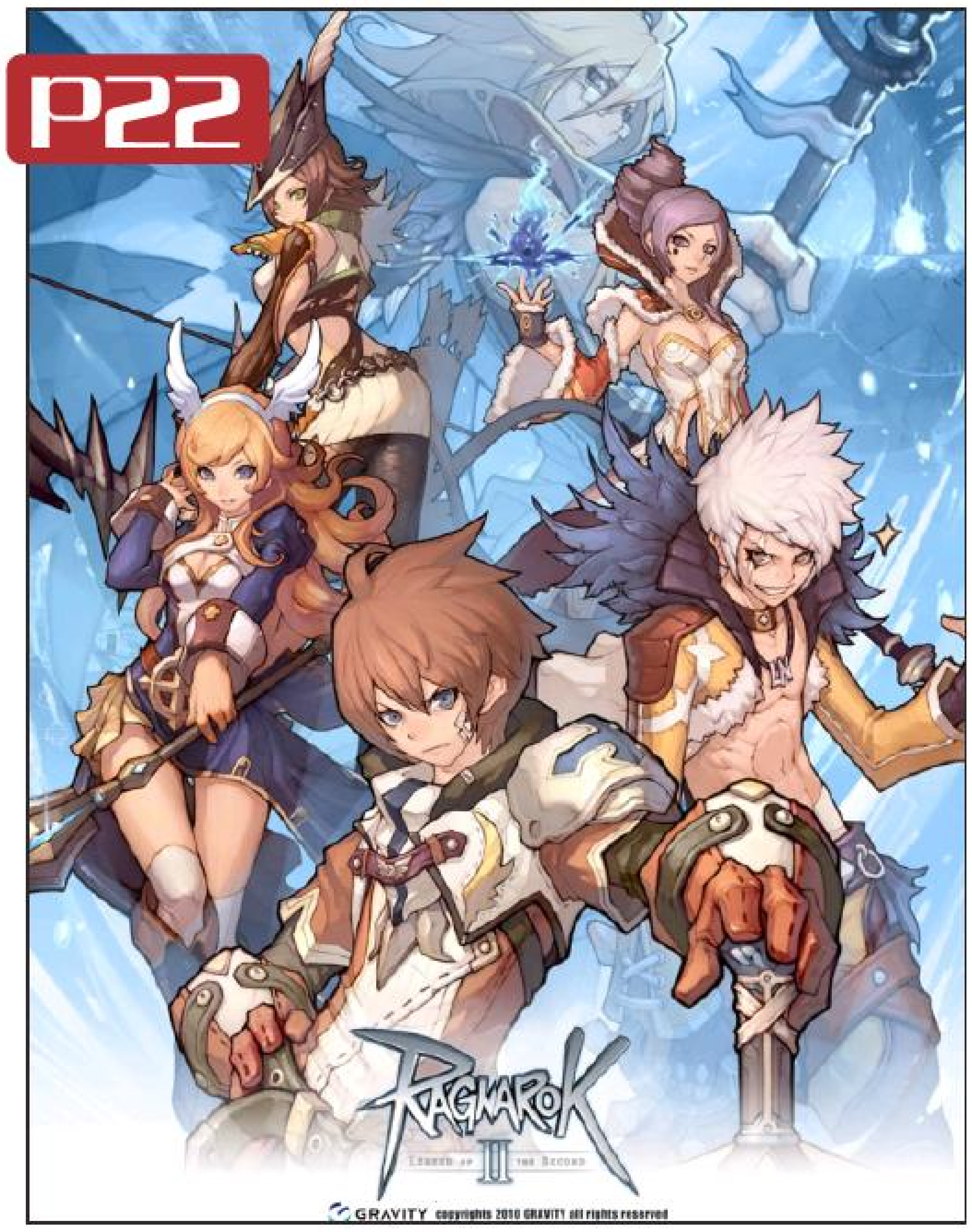
80 轻游戏

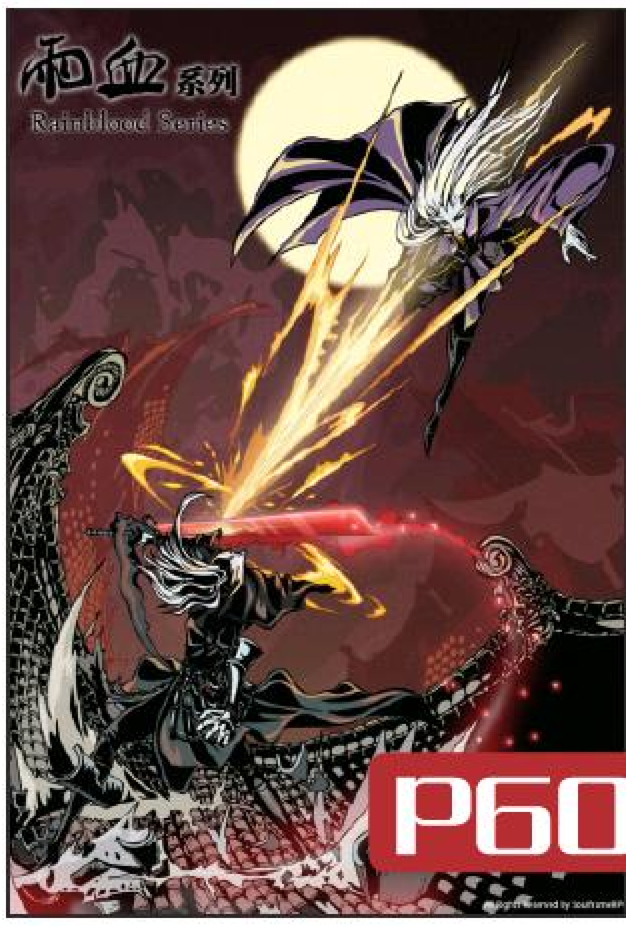












2月APP游戏排行榜



1 迈克尔杰克逊：生涯

创新的音乐游戏、永恒的经典歌曲、不朽的天皇巨星



2 Kinectimals 体感兽

游戏中这些小家伙所散发出来的萌气，就算是打虎英雄武松都舍不得动手



3 Jelly Defense 果冻防御

这是塔防游戏画面和音效做的最为精致的一款



4 street wrestler 街头摔跤

不管是画面、操作还是其他元素，这款游戏都有着不错的素质



5 Dungeon Hunter 3 地牢猎手3

整个游戏的精美画面和打斗操作绝对是上佳表现，系统设计也是非常招人喜欢



6 Smash Cops 亡命威龙

玩腻了手柄、重力操作，这块游戏独特的开车方式一定会让你眼前一亮



7 Cut the Buttons 剪纽扣

相当于切水果的衍生品种，虽然是小品制作玩不了多久，但画面精致真实，手感一流



8 Paper Train 纸上火车

用普通草稿纸为底板，以铅笔画风格描绘出来的游戏



9 HITMAN 终极刺客

盟军敢死队和细胞分裂的结合体，AI过高让人有点暴躁



10 Get The Flock Out把羊群赶出去

玩起来像是一个台球游戏，牧羊犬是母球，羊群是目标球，羊圈是球洞



传说中，天上管理马匹的神仙叫伯乐。在人间，人们把精于鉴别马匹优劣的人，也称为伯乐。在电攻也有这么一老头，姓章，字老湿，绰号sky，善相“马”，发现、推荐和使用优秀的手游千里马。

微广播

苹果工程师透露Siri年内将支持普通话

一位苹果公司工程师向记者确认，Siri功能在苹果公司销售的所有版本iPhone 4S上均会保留，而且在今年年内，Siri将开发出中文版本，能听说中文。人们将手机程序免费升级后，就能与Siri进行普通话对话了。

苹果店排长队联通官网一度瘫痪

iPhone 4S大陆正式开卖，而果粉们也用自己的实际行动迎接它的到来。据悉，从昨天晚上开始，在苹果三里屯和西单大悦城零售店门口，大量果粉就开始带着小凳子、棉衣、食物和水等装备，连夜排队等候购买iPhone 4S手机，场面相当壮观。

不允许使用iTunes制造任何核武器

在苹果iTunes的最终用户许可协议，有这样的一段字句引起了外媒的注意：“一旦你接受了iTunes的最终用户许可协议，你将绝对禁止使用这款闪闪发光的音乐软件来进行开发、设计、制造或者生产核武器、导弹、化学武器及生物武器……”看来苹果是想把所有危险的东西都包含进去。

苹果股票再次打破历史记录

由于整个假期购物季苹果产品销量太好，或者是苹果最近刚刚公布了包括中国大陆在内的20余个地区将在本月加入iPhone 4S的销售行列的消息的刺激，苹果股票在本周五收盘后又创造了历史新高：422.40美元。

160刀教主请回家

12英寸(约30cm)版乔总意气风发，模型采用的是3D高精度原型制作。系列中，人模制造者完全地打造了最经典的乔布斯，圆框眼镜、黑色上衣、牛仔裤以及那双被人熟识的New balance 992休闲鞋。

关于二维码的使用方法

1、你的手机需要有照相功能
2、通过智能手机下载二维码软件
3、打开软件对准杂志中的二维码拍摄
4、出现下载界面，搞定



MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

迈克尔杰克逊：生涯
用手指舞动奇迹



容量 462.6MB

类别 音乐舞蹈

★★★★★ 5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）





老湿相马

作为一个五音不全，四肢极度不协调的文艺青年，MJ的逝世本不该给我造成多大的伤害，这款游戏让那个在我青春记忆最深处用手护住下档挠痒的身影是如此的刻骨铭心。





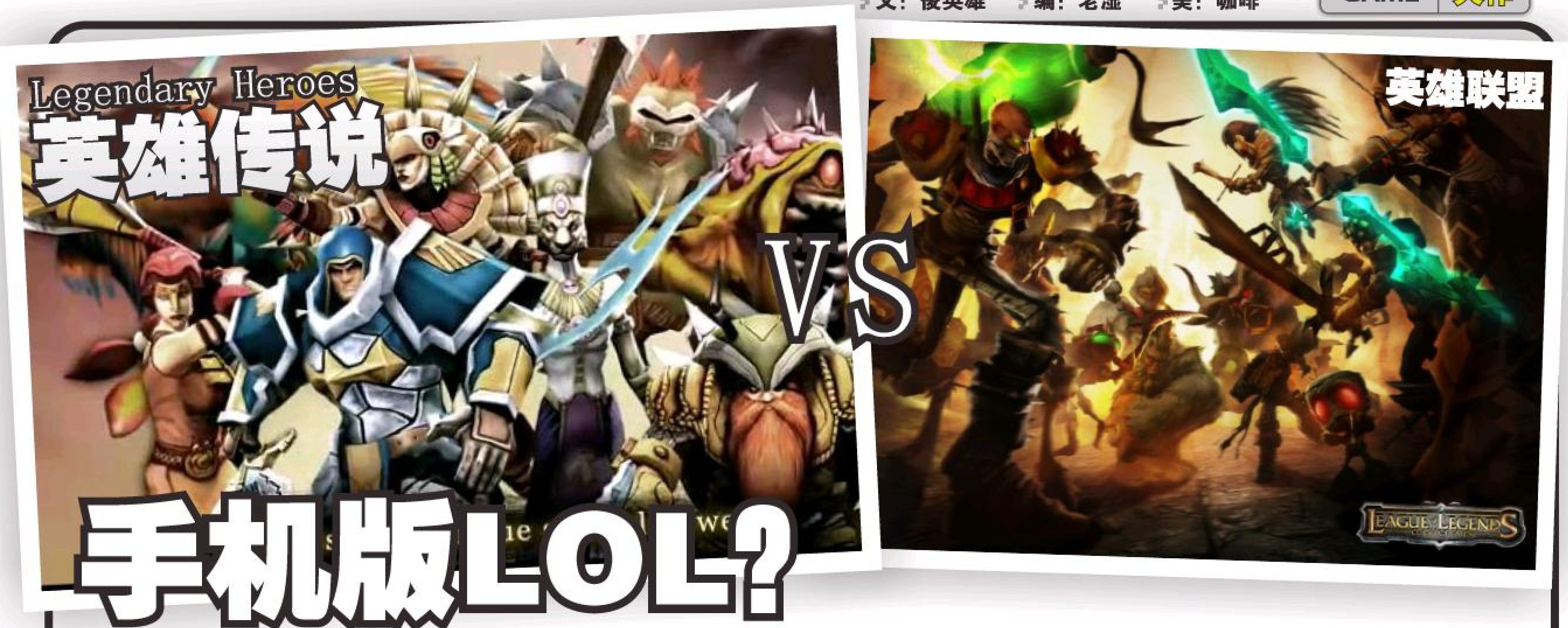


舞蹈穿插精美CG

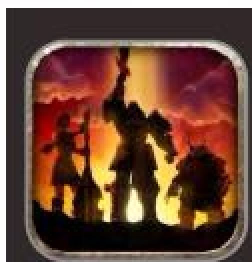
基本上整个游戏就是让玩家演绎MJ每一首经典歌曲的MV（当然很多曲目都需要内付形式购买），MJ在游戏里不会像其他舞蹈游戏一样从头跳到尾，开头结尾还有中间间隙都会穿插这首歌当年的MV片段，令人称赞的是片段并不只是当年的照搬视频，而是制作精良的仿真动画CG。

一款手指舞动的游戏

游戏的方式也和一般跳舞游戏有所不同，整个判断指示出现在以MJ为中心的圆圈里，每一种手指滑动的方式就代表着MJ的一个动作，玩家不会觉得自己只是在按按钮，更像是手指在屏幕上跟着节拍一起舞动。每个曲目的最后玩家还可以根据自己的喜好来自由设计舞步来获取个性分数。



手机版LOL？



容量 58.8 MB　类别 Dota类

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

3.5分

老湿相马

号称是Dota或是LOL的平面版，“外包装”上确实做得不错，绚丽的技能施法、个性的英雄设定、正统的升级系统。可这仅限于形似，没有神似，如果这是一款RPG游戏绝对是不错的选择，但作为一个竞技类游戏，从这款英雄传说中很难获得竞技时微操的乐趣，从补兵到倒塔再到英雄对决，整个游戏机能都太过木讷和迟钝，感觉就是互相对砍，仅此而已。

游戏共计战役与挑战两种模式。战役不必多说，就是跟着节奏在35个关卡里不断战斗；挑战则是按照系统给予的地图，击败实力相当的敌人。目的很明确，指挥己方三英雄，在己方小兵的掩护下，拆掉敌人位于心脏地带的红色水晶。要说它难，实际不难，三英雄同时出击（玩家控一，剩余两个由NPC自动控制），再强的敌人也无法改变”双拳难敌四手“的永恒定律；若说容易，倒也未必，在敌我双方同时拥有三英雄的状态下，除非玩家合理运用物品与各个英雄，否则也难以出现一面倒的情况，毕竟AI也不是好捏的软柿子。





英雄传说为玩家准备了8个各具特色的英雄，它们分别是Ravager劫掠者、Crusader十字军、Soultaker窃魂者、Sandqueen砂之女王、Mind-eater心灵吞噬者、Sunbird太阳鸟、Pillbug鼠妇虫、Redstorm红色风暴。前五位英雄都是游戏初期就能使用的，Sunbird需要金币购买解锁，而Pillbug、Redstorm则必须依靠钻石进行解锁了。虽然比起英雄联盟要少了许多，但毕竟这只是一款APP。





两款游戏都有两套支付系统——一套是金币支付，依靠玩家在游戏过程中的奖励来获取，可用于购买道具、解锁英雄；另一套是钻石，需要玩家通过人民币兑换，当然钻石能够换取更强力的装备、补给或解锁英雄。


英雄传说允许玩家同时控制三个英雄角色


英雄联盟玩家只需要控制好自己的人物，与队友、电脑相配合

贰等马

Jelly Defense

果冻防御 可能是目前最好的塔防

容量 96.6 MB　类别 塔防游戏

4.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

老湿相马

我敢说这是塔防游戏画面和音效做的最为精致的一款，同时也汇总了不少经典作品的优点，炮塔的设计和种类赶超植物大战僵尸；大地图的样式有些类似小小星球；音效特别是掉钱的那部分酷似捕鱼达人，值得购买。



特色

画面牛逼：做得非常精致并且充满卡通风格的塔防游戏，特别是从原来的手机到iPad后，画面的立体感和精细度很强。相比较其他烂大街的跟风塔防，这绝对是款诚意之作。

物种繁多：不管是本方的“炮塔”还是敌方的果冻，都有自己的风格和属性，不管是从样式还是数量上都可以和植物大战僵尸匹敌。

玩法

关卡：果冻的整个星球就是一个球形四脚怪兽，关卡就出现在星球表面，金色图标代表完美过关，绿色代表非完美过关，带锁的则是未解锁关卡，其中还包含灰色感叹号的非战斗关卡（其实就是新技能训练关）。



塔防：游戏里不是所有的炮塔都能对敌人造成伤害，颜色的对位很重要，例如纯红色炮塔只能对红色怪兽进行攻击。每个炮塔都可以进行拆建和升级，这些基本和其他塔防没有区别。基地里会若干个钻石，漏掉一个怪兽会搬走一个钻石，如果钻石全被抢走游戏宣告失败。

International Snooker 2012

国际斯诺克 2012

容量 93.2 MB　类别 斯诺克游戏

4.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

老湿相马

优点：PC移植的斯诺克游戏，从画面和系统来看更像是PC版的斯诺克2011，作为一个专业理论型台球选手，这款游戏能够帮助你了解力度和角度对于杆法和走位的作用，用两条线代表的母球和目标球撞击后的运行轨迹，清楚明了，在现实中能够提供很大的帮助。

缺点：

1、在巡回赛里对手的AI未免太高，不管是精准度还是连续击球能力，几何角度已经阻止不了电脑了。

2、电脑的进攻AI希望可以理性一点，多少带点防守。

3、对手的游戏时间是否可以跳过，否则对于一杆过百的时间长度玩家难以忍受。



street wrestler

街头摔跤 打起来别控制



容量 298 MB　类别 横版过关游戏

4分

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

老湿相马

不管是画面、操作还是其他元素，这款游戏都有着不错的素质，特别是BOSS战，每一个都有自己的独门绝招，挑战性很强。坑爹的是里面的杂兵招式单调，种类贫乏。每一关时间又很长，相当于玩家要忍受无聊的90%，才能有10%的刺激。

讲什么：女人上街是购物，男人上街是打架，神奇周四Chillingo上架的横版格斗游戏，游戏共有四个主人公，戴上标志性的面罩去维护正义，给挡着你路的愚蠢恶棍迎头痛击。开头动画给出了各个主角的特写，美艳的女主最吸引眼球。

玩什么：

1、水墨画类型的横版格斗游戏，四个主人公让人想起了街机房里的格斗三人组。

2、游戏一共有，31关，每关都有三星评价的完成度，每个人物的完成度是独立的，也就是说如果想要完美全部三星通关，你需要用不同的人物重复挑战这31个关卡四次。



怎么玩：

整体游戏格斗元素非常多元化，有组合拳，擒拿，抱摔，投掷油桶，踢飞手雷，滑铲，还可以进行到底追击。



游戏中可以通过打碎地上的箱子或者踢死小猫来获得补充能量的饮料，貌似有点残忍。

Dungeon Hunter 3



容量 24.0 MB　类别 暗黑类游戏

4分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

老湿相马

整个游戏的精美画面和打斗操作绝对是上佳表现，系统设计也是非常招人喜欢。可败笔在于重复劳动过多，每个关卡都只是在一个狭小的区域，没有暗黑式的庞大场景，整个游戏的流程就是一直杀怪赚钱，买装备，再打怪，再赚钱，再买装备，未免有些枯燥。

玩什么：

1、4个职业选择，他们分别是战神、占星师、诈术师、萨满

2、游戏共有16个不同的竞技场，每个竞技场都为您提供了4种不同的难度，每个难度下面还有不同种的任务，任务的完成度决定了你的最后分数。

3、游戏的商城也是异常强大，全身上下包括头盔、盔甲、手腕再到英雄的技能解锁，超过1000个物品等待解锁。

怎么玩：

每次完成竞技场就能获取经验点数，每次升级就能解锁新的技能和精灵攻击。购买的方式除了用金币外，还可以通过人民币购买钻石（游戏中另一种内付货币形式）。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Ice Rage
冰球对战
精致但太过单调



容量 12.5 MB ▶类别 冰球游戏

★★★☆☆ 3分

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

老湿相马

优点：

这款休闲冰球游戏画面细腻可爱，操作流畅舒服，是近期难得一见的体育佳作。

缺点：

1、增加wifi对战，很难想象姚明在用手机和人对战时窘境。

2、增加不同角色的特殊技能，否则选角色就没了意义。

3、要留住顾客就要添加成就系统，否则如此简单的方式只能做一杆子买卖。



操作方法

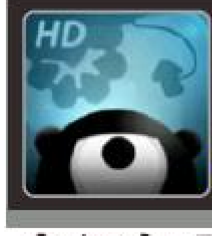


一边是虚拟摇杆控制球员前进方向；另一边就一个键位，同时包含了击球和打人，长按会出现箭头，箭头的长短代表击球的力度，箭头的方向就是球员面对的方向。在规定时间内谁的进球数最多谁就会获取胜利。其中守门员是AI的，自动防守。

双人模式

把单人模式的整个屏幕分成两块，控制键也从长边改到了左右两个短边。游戏视角由45度斜视变成了90度俯视，这种对决在iPad还能玩玩，但是到了手机上，碰到一个手指稍显粗大的就毫无技术性可言。

Contre Jour
黑暗旅行
奏响黑夜进行曲



容量 19.3 MB ▶类别 益智游戏

★★★☆☆ 3分

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

老湿相马

Chillingo出品的一款益智类游戏，并曾在E3展上拥有众多的奖项提名，游戏媒体也对其有着很高的评价。



整个游戏是以黑色为主色调，玩家要做的就是控制黑色的小精灵Petit去吸收各个角落里的精华。在游戏开始屏幕会上显示建议你戴上耳机游戏，那是因为这款游戏是由作曲家David Ari Leon来制作背景音乐，令人在进行游戏的时候能够享受到美妙的听觉体验。

用手指来改变地形，通过斜坡来控制小精灵的滚动方向，同时还可以使用一些绳索、弹绳、喷气口、滑轮之类的辅助工具，吃掉一些有难度的精华。在这个过程里，无底的深渊、吃人的植物、带刺的平台或者物体等等危险的障碍，都会出现。



Cut the Buttons
剪纽扣
富二代都愿做的针线活



容量 11.4 MB ▶类别 益智游戏

★★★½☆ 3.5分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

老湿相马

相当于切水果的衍生品种，虽然是小品制作玩不了多久，但画面精致真实，手感一流。



游戏玩法



单人模式下，一只手用食指和大拇指握住剪刀的把手，将飞来的破布上的纽扣剪下，另一只手控制下面的针线桶接住落下的纽扣。双人合作模式，就是共有两把剪刀进行游戏，首先是合作不让未剪的纽扣超过三个，然后是比赛在游戏结束前谁剪的纽扣多谁赢。同时纽扣中间还会出现金属纽扣，这是不能剪的，一剪就会扣分，游戏右上方有未剪到的纽扣数量，到达三个游戏结束。



Smash Cops

亡命威龙

一根手指的漂移

容量 110 MB 类别 撞车游戏 3分
平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

老湿相马

玩腻了手柄、重力操作，这块游戏独特的开车方式一定会让你眼前一亮，一根手指就能完成各种转弯、冲撞和漂移。同时高质量的视觉效果与巨大的城市，创造了一个有趣与丰富的环境。



玩什么

玩家扮演街头打击犯罪的警察，驾驶警车追捕那些野蛮驾驶的逃犯。当然有时候对于那些驾驶技术差的警察来说，野蛮的可能是自己。在自己车辆损耗最少的情况下把目标车辆撞翻。



把指尖放在车尾，你可以驾驶、转弯、抵抗和攻击罪犯。

4个不同的迷你游戏，撞击违例停泊的负载汽车，摆开安全锥，躲避民用车，同时搜集证据。



三国赚翻天

容量 115 MB 类别 大富翁类游戏 3.5分
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

老湿相马

非常讨巧的把三国和大富翁联系在一起，大富翁正统平面版出来之前，很快抢占了先机。



游戏采用了广受好评的群殴传人设，并用3D技术重新完善了人物的外观和细节，并且加入了三国游戏题材的人气角色貂蝉，孙尚香等MM。游戏继续将群殴传轻松恶搞的特色发扬光大，在游戏中的人物除了有各种卖萌的表情外，还穿插有各种搞笑段子的随机事件。当然最有恶搞和刺激的莫过于用各种卡片陷害对手，看着对手泪奔的表情是不是很得意呢？







color linez

五子连珠

一碗黯然销魂饭

容量 8.1 MB 类别 益智游戏 3分
平台 iPad（iOS 4.1以上）

老湿相马

小编在这类型的游戏上算是骨灰级玩家，其经典程度绝对可以和俄罗斯方块相媲美。同色、排列、成线、消除、再排列……再简单不过的玩法，让现如今生活节奏如此之快的社会人群在学习游戏规则过程中省略了较多的时间。简单、趣味、思考且回味无穷，对于一款游戏而言这就够了。





让五颗或以上的同一颜色的色球排成一直线，不论是垂直、水平、斜线都好。一次只能移动一颗球，如果你移动了一颗球，但却不能完成一排五颗同色的球，棋盘上会多出三颗其它颜色的球出来，当球越来越多，你能移动的

Batman Arkham City Lockdown

蝙蝠侠阿甘姆之城：禁闭

让英雄折翅



容量 619 MB 类别 动作游戏

2.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

蹩脚的格斗游戏



和PC版高素质的动作连续技和击打感相比这款APP平台的蝙蝠侠只能算作是蹩脚的格斗游戏，游戏里每一个关卡也就3、4个小兵外加一个BOSS级人物，对付每一个敌人就像是街霸式的格斗，但在这个格斗里没有炫目的连打也没有华丽的必杀，朴实的左右勾拳和傻瓜式的闪避这就是游戏的全部，碰到BOSS最多再加一个控制飞镖飞行轨迹来攻击敌人。

Sonics Rabbit

超音速兔子

翻滚吧！兔子



容量 13.6 MB 类别 横版过关

3分

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）



喜欢玩电子游戏的玩家一定知道索尼克这个世嘉的招牌人物，下面我们介绍的是他同父异母的弟弟，至于我是怎么分析出他俩关系的，凭借的是科学的侦探推理。第一他们都姓Sonic，好吧他们是同个爸爸；但一个是刺猬一个是兔子，很明显他们不是同一个妈……

老湿相马

游戏难度太大，每个管卡都有不同的陷阱，一旦中箭不能原地复活，整个关卡都要重新开始，碰到一些复杂的关卡，有种想砸机器的感觉。

Paper Train

纸上火车

神笔马良回来了



容量 24 MB 类别 益智游戏

4.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

老湿相马

用普通草稿纸为底板，以铅笔画风格描绘出来的游戏，每一关就是一个风景素描画，自然的田园风光，幽静的山间小路和繁华的城市街道，火车的驰骋、风车的转动和奶牛的嬉戏都以动态的形式的跃然纸上，神笔马良如果来做这款游戏的代言人是最合适不过。



大富翁4 FUN

DEMO版就敢收费



容量 50.5 MB 类别 棋类游戏

1分

平台 iPhone（iOS 3.2以上）

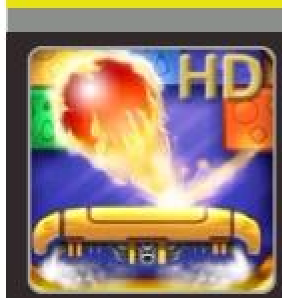
老湿相马

一直听说大富翁4要被移植到APP平台，像我们这些七八零后的老头欢欣鼓舞，奔走相告，还有人放着鞭炮喜极而泣，场面胜似当年WOW大陆重开的荡气回肠。就是在这种所有人都等着“过年”的情况下，大宇调戏、玩弄甚至强暴了我们。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Jet Ball
喷气弹球



容量 25.8 MB 类别 弹球游戏
3分
平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

老湿相马

在保留了传统探求打砖块的游戏模式上，以各种不同形式组合的砖块，以及砖块的动态化，加上各种新的弹球要素及道具效果，令游戏的炫目度和可玩性都大大的得到了提升。





Pinball
弹珠



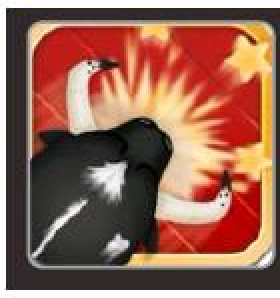
容量 138 MB 类别 弹球游戏
3分
平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）

老湿相马

画面非常华丽且支持3D显示的高清弹球游戏，游戏最大的特色就是支持立体成像技术并支持多种模式（需要佩戴3D眼镜）。



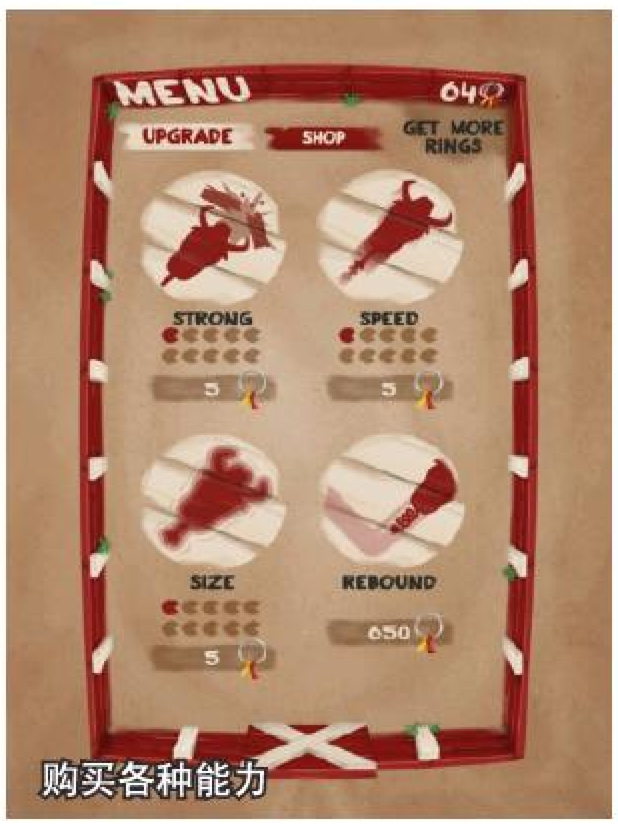
Bull Mouse
愤怒的公牛



容量 17.7 MB 类别 撞击游戏
3.5分
平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）

老湿相马

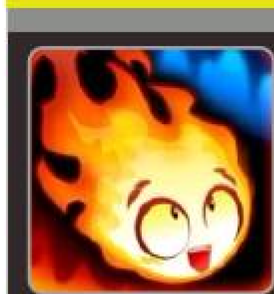
别看这只是一块小小的区域，游戏乐趣可以不少，这头牛除了可以不断升级属性以外，场内的突发状况也让游戏增趣不少，同时每一关还有不同的任务需要完成，挑战性很强，是款不错的“便宜货”。



购买各种能力


拉住尾巴把牛向人群撞击

burn it all
燃尽



容量 69.5 MB 类别 烧绳子游戏
3.5分
平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

游戏方式

移动火焰，只有绳子头才能点燃。时间倒数，每超过一段时间就会少一颗钻石。点燃绳子要有先后顺序，较长或者点燃慢的先烧。每一关的燃烧方法都不同，同时还要躲避水滴等障碍物。


躲避水滴



移动火焰
时间倒数

Tiki Kart 3D



容量 17 MB　类别 赛车游戏

★★★☆☆ 3分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

老湿相马

马里奥式的陷害型赛车，可惜场地太过单调。



osu!stream



容量 18.8 MB　类别 音乐游戏

★★★☆☆ 2.5分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

老湿相马

和NDS里的应援团类似，可惜曲子太少，哪怕买的是正版。



本作采用音乐节奏动作的方式进行，不再是平常的下落式玩法，玩家要按照画面提示与音乐的节奏，通过触摸屏上的点击、拉线或者画圆来进行相对应的节拍输入。

Treasure Trails

宝藏踪迹



容量 65.9 MB　类别 画线游戏

★★★☆☆ 3分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

老湿相马

与其说是一个找宝藏的游戏，不如说是周伯通用来练左右互搏术的道具。

Zombie Wonderland 2

僵尸清洁工



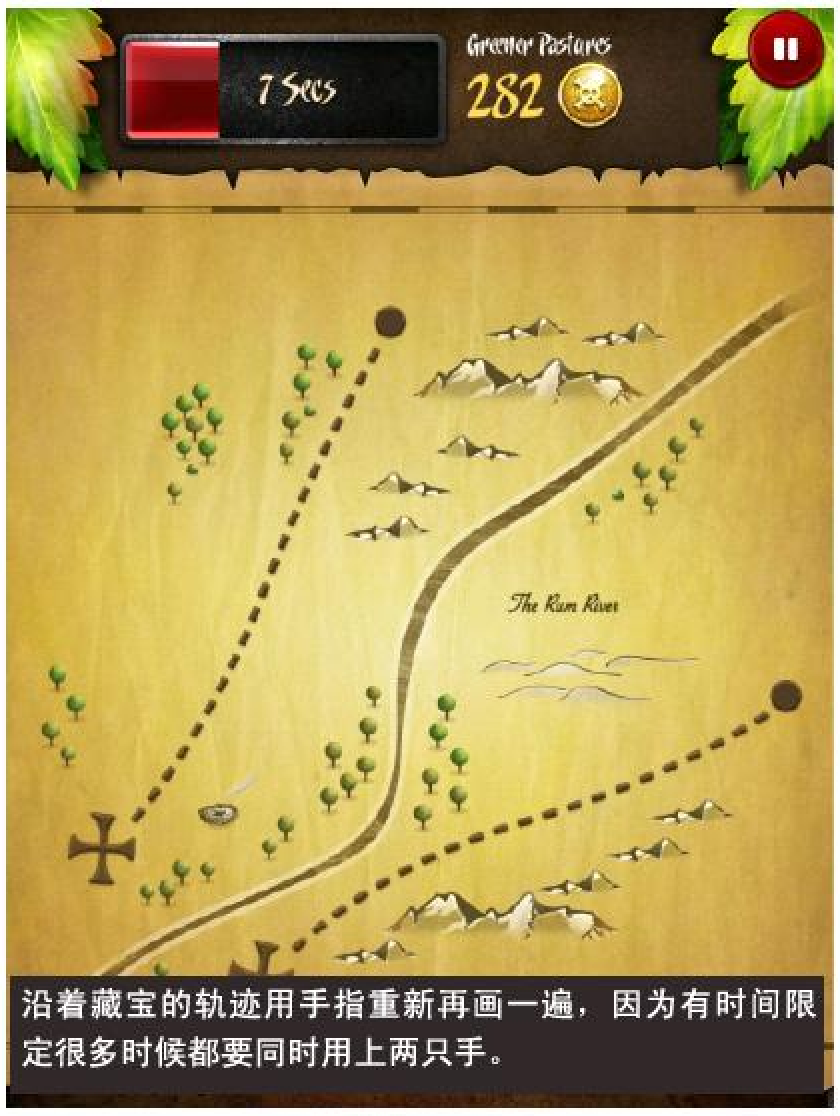
容量 54.5 MB　类别 僵尸射击

★★★☆☆ 3分

平台 iPhone iPad（iOS 3.1以上）

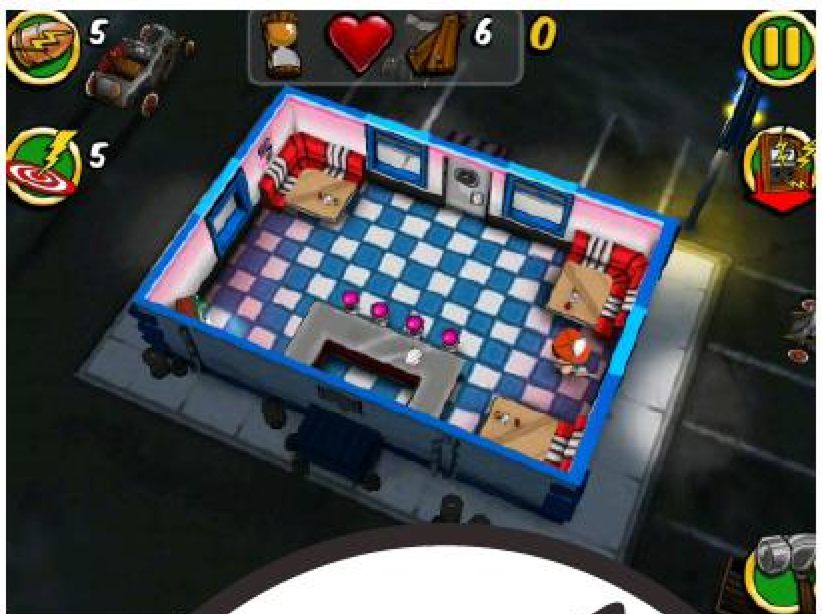
老湿相马

这年头就连消灭僵尸都变成工作了，还要免费附送清洁服务，太不合理。



沿着藏宝的轨迹用手指重新再画一遍，因为有时间限定很多时候都要同时用上两只手。





Rail Maze Pro
铁道迷宫



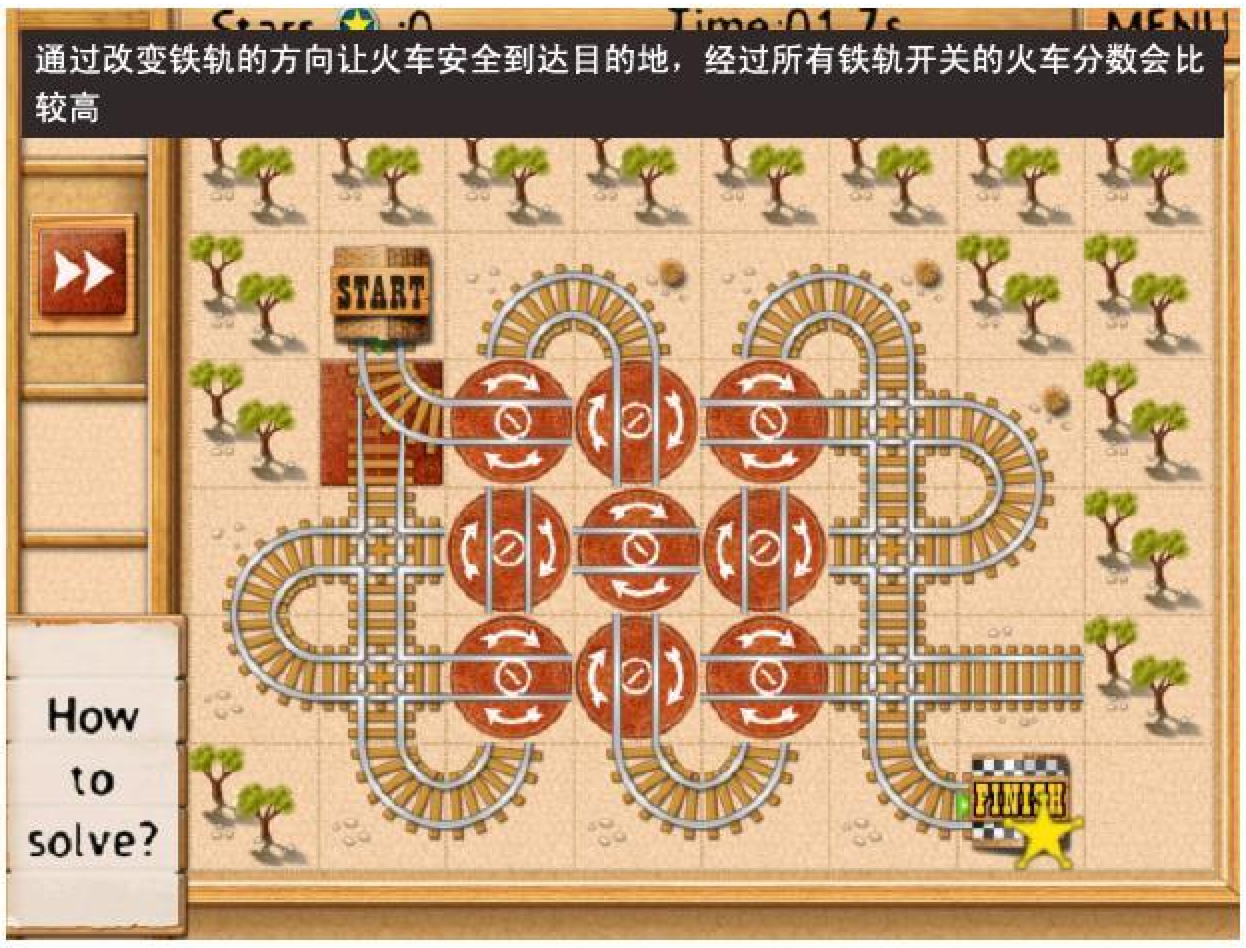
容量 18.3 MB　类别 转铁轨游戏

2分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

老湿相马

这款游戏难度的提升很大一部分是在铁轨开关的增加，当你看到每一段铁轨都有开关时就会觉得制作方思维的无力。



Superman HD
超人



容量 54.3 MB　类别 飞机游戏

2.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

老湿相马

如果超人只被当作一架飞机未免有点太大材小用了。



Get The Flock Out
把羊群赶出去



容量 13 MB　类别 另类台球

2.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

老湿相马

玩起来像是一个台球游戏，牧羊犬是母球，羊群是目标球，羊圈是球洞。



HITMAN
终极刺客
一款有内涵的刺客游戏



容量 49.2 MB　类别 潜入游戏

4分

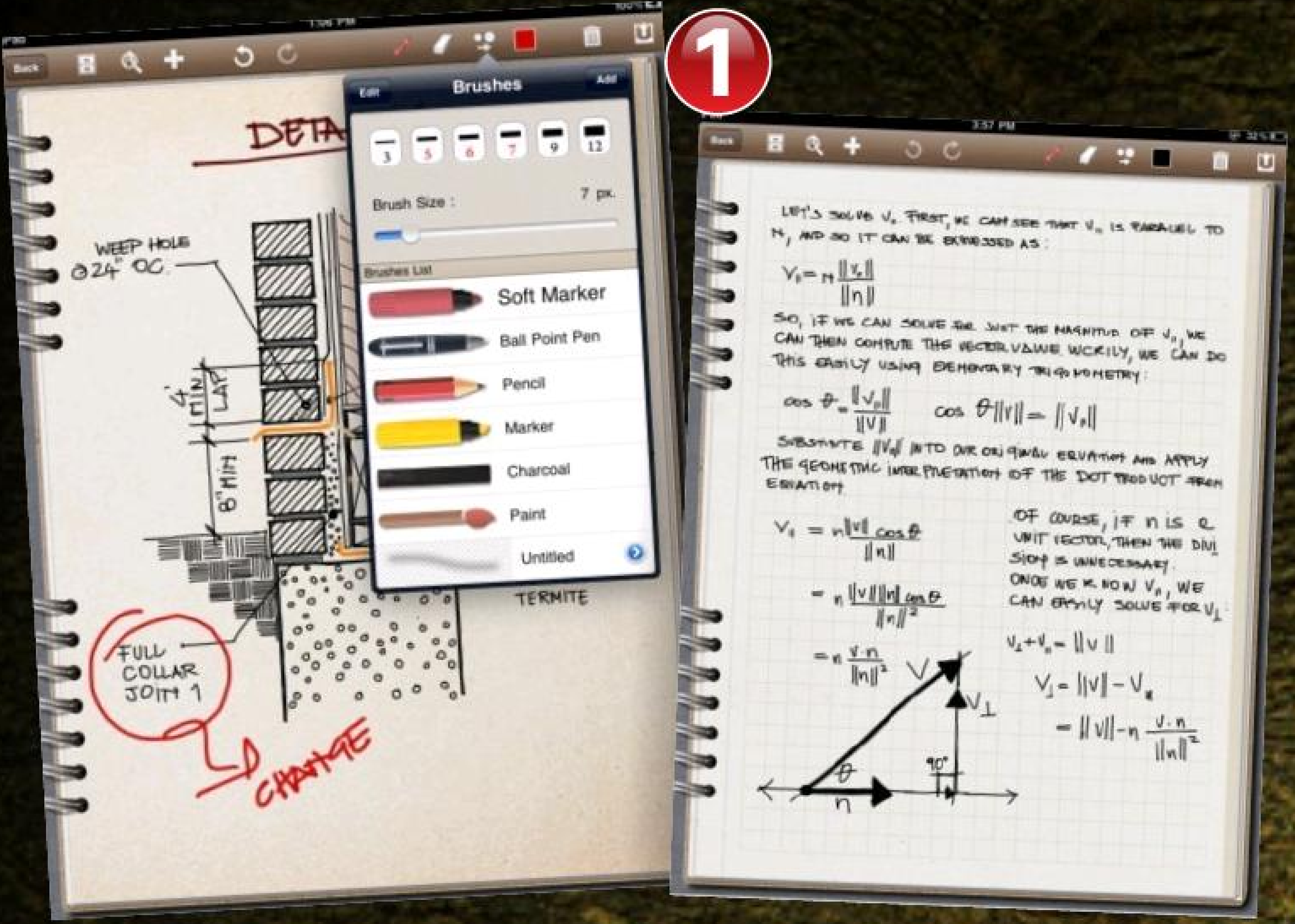
平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

老湿相马

盟军敢死队和细胞分裂的结合体，AI过高让老湿有点暴躁。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





学校其实可以不恐怖
十款开学利器

爸妈还翻你手机吗？
Touch me NOT
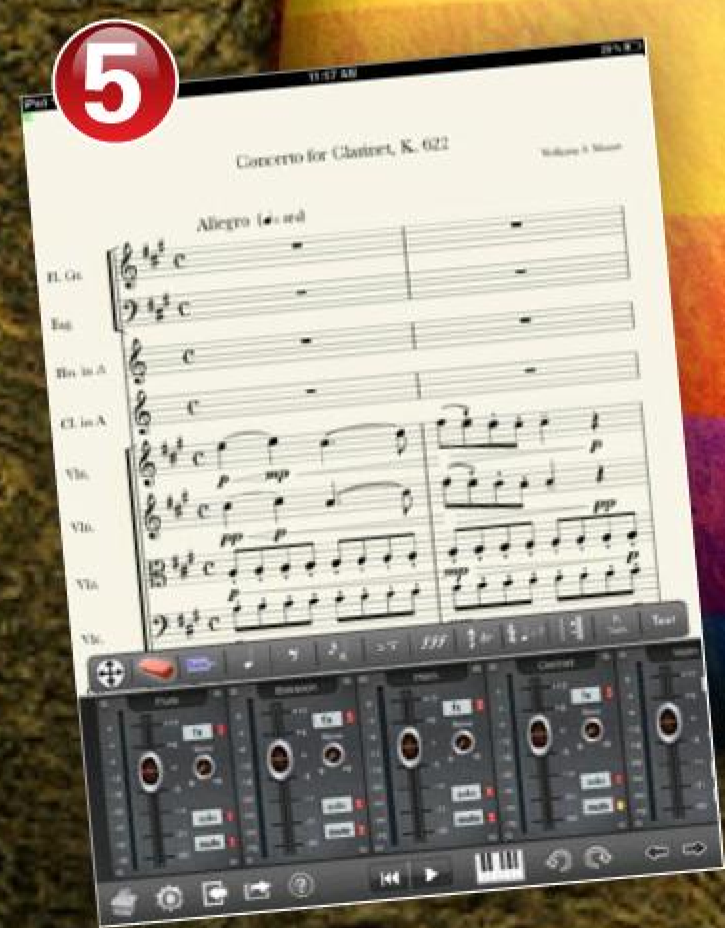
iPhone iPad（需要 iOS 4.0 或更高版本）

这个工具有9个小圆点，你可以用它们组建一个密码图形，这样就可以保证你的私有文件（照片、笔记等等）不被别人偷窥。你还可以用这个应用程序把你的照片导入/导出你的iPhone或者iPod。这个应用程序的界面很简单精美，支持视网膜显示。

针对人群 喜欢记笔记的同学

14.0 MB
免费
类别
隐私保护





笔记请环保
1 MagicSketchApp

iPad（需要 iOS 4.2 或更高版本）

如果你经常需要做笔记，那么你可以试试今天这款笔记软件，该应用支持记录图表、照片或任何生活事件的记录。支持记录图表、照片或任何生活事件的记录的APP。

针对人群 喜欢记笔记的同学

6.8 MB
免费
类别
笔记本

每一天都过得不一样
2 女孩的小本本

iPhone iPad（需要 iOS 3.1 或更高版本）

你是一个喜欢写日记的小女生吗？那就赶紧来看看这个软件吧！它会让你以最便捷的方式，把一些生活的点点滴滴一一的记录下来，成为你今后的回忆哦！

针对人群 所有女孩

5.4 MB
¥ 12.00
类别
日历工具

半夜翻墙神器
3 手电筒

iPad（需要 iOS 4.0 或更高版本）

一个利用iPhone4闪光灯来照亮的手电筒模拟软件，软件内还有SOS选项，可以让你的闪光灯变成求救信号灯。它也可以帮助你在黑暗的房间里找到自己的东西，阅读书籍，报纸等等。

针对人群 熄灯后翻墙去网吧的同学

6.8 MB
免费
类别
手电筒

戏剧社没摄影机？
4 老式摄影机

iPad（需要 iOS 4.2 或更高版本）

可以帮你拍出20年代，60年代和70年代感觉的视频，相当怀旧。此外本作还配有8条内置音轨，支持自传应用，购买IAP的话能够解开Film Maker功能，比如混合视频和照片，特色标题板。

针对人群 戏剧社的摄影师

16.4 MB
¥ 12.00
类别
摄影与录像





学习要有计划
iStudiez Pro

iPhone iPad（需要 iOS 4.1 或更高版本）

一款非常华丽的学习课程管理软件，充分利用你的时间，合理安排各项课程，支持跟踪并提醒课程计划。软件更新修正加权计算任务，数据备份加载稳定，日历刷新问题，还修正了偶尔崩溃任务保存编辑的问题。



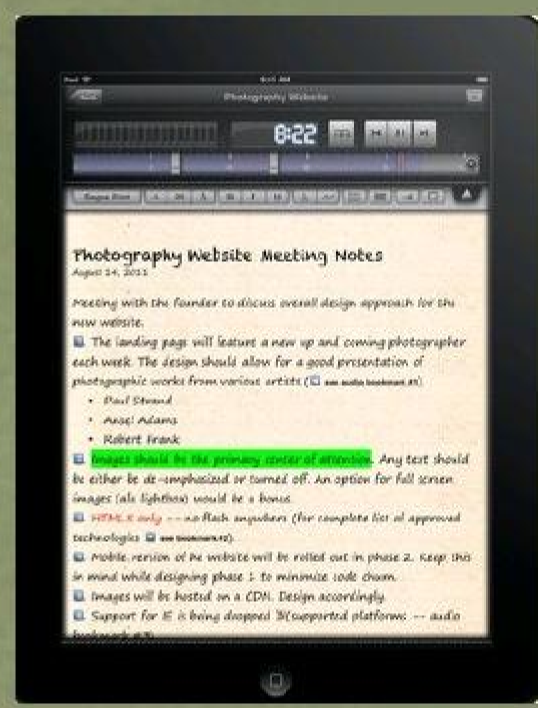
针对人群 喜欢做课件的同学

13.8 MB
￥18.00
类别
效率

上课睡着了怎么办？
Audiotorium Notes

iPad（需要 iOS 4.2 或更高版本）

允许你录制、组织、查看和共享你的声音纪录、文字记录。可以用于会议、上课和商务协商等。Audiotorium Notes是功能极为强大的办公软件，能够帮你录音，并支持邮件发送等等。借助集成的保管箱的支持，您的笔记将立即被备份到云计算，在任何地点，以任何联网设备。



针对人群 上课打瞌睡的同学

13.8 MB
￥40.00
类别
录音

私人健身教练
Fitness for iPad

iPad（需要 iOS 4.1 或更高版本）

数百种健身练习和瑜伽姿势！包括文字图片解说，音视频教程，支持添加自己的练习方式。40种锻炼方法，满足各种目的！专业健身教练撰写的40种锻炼方法，涵盖方位极广。方便的卡路里计算器，每种食物都有成分表和综合指数。

针对人群 想在学校找对象的同学

16.3 MB
￥6.00
类别
健身



搞乐队其实很轻松 5
NOTION

iPad（需要 iOS 4.2 或更高版本）

NOTION是一个结合曲谱编辑和播放的工具，在弹指之间能否非常简便的创造出音乐，对于任何一位音乐爱好者来说都是一个不可思议的作曲软件。

针对人群 想写歌的同学

1.12 GB
￥98.00
类别
音乐

拍照即时翻译 6
Camera Translator

iPhone（需要 iOS 4.0或更高版本）

Camera Translator一款通过相机拍照即时翻译应用，使用方便且支持多种语言。支持西班牙语，法语，意大利语，德语，葡萄牙语，俄语，中文，阿拉伯语，希伯来文。

针对人群 单词量匮乏的同学

6.24 MB
￥6.00
类别
字典





Slam Dunk Basketball

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

类别 投篮游戏

3.5分

容量 19.9MB



一款篮球游戏，以投篮为主的，高分辨率的游戏画面非常精致，并拥有11个不同的关卡，包含：街头篮球场、正规篮球场、屋顶、军营等。每一个关卡都可以通过前一个关卡完成的不同挑战来进行解锁。同时游戏还设有商店，商店里的篮球、特殊技能和场地都可以购买。每次篮球出现的点位都不同，根据篮球和篮筐的水平高低、长度距离来目测投篮弧度的多少。左下方的进度条积满以后会有“超能力”可供使用，例如标准器、双倍分等。



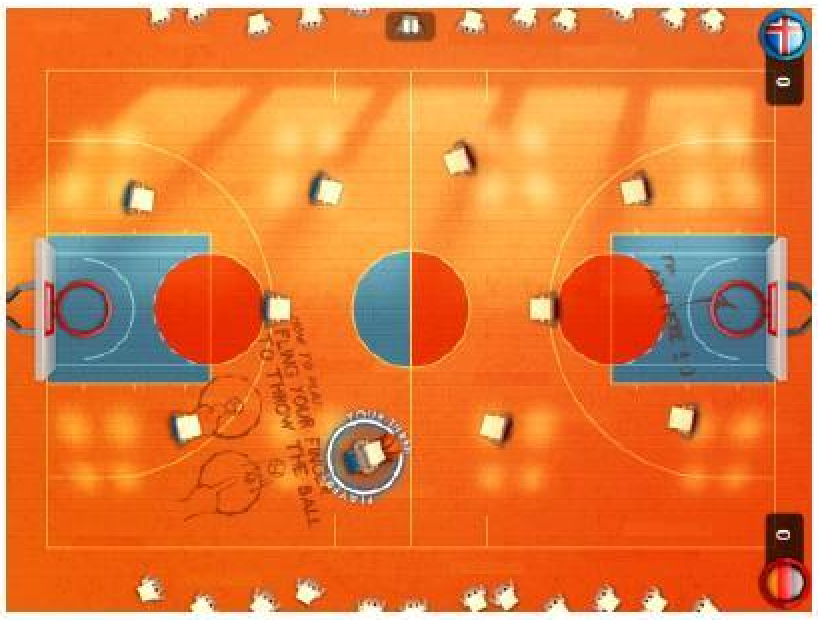
Flick Champions

平台 iPhone iPad（iOS 3.1以上）

类别 运动类合集

3分

容量 55.2MB



运动类游戏的大集合，包括足球、篮球、冰球、网球、保龄、剑术、橄榄球、高尔夫等八种赛事，每一种赛事就是一种玩法，支持联机对战。篮球的玩家基本是10人站定无法移动，进攻方开始投篮在球的运行轨迹上防守队员要在第一时间选择封盖。



Basketball Stars

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

类别 漫画风格篮球游戏

2.5分

容量 10.6MB





5VS5全功能篮球游戏，有着可爱的漫画风格界面。游戏拥有20个不同数据不同力量的角色，支持扣篮、上篮、投篮、篮板、抢断等丰富的动作，并支持多种数据的统计。快去成为一名可爱的篮球明星吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



NBA涅磐重生：篮球游戏大杂烩

经过了长时间的劳资谈判，NBA的开幕大战如期上演，这场用“鲜血”换来的“圣诞大餐”下料之慷慨，菜式之精美，可谓前所未有。憋足劲的不只是球员还有球迷，一天的几场比赛估计也难以满足大家对篮球的热爱，现在就让我为广大玩家兼球迷来评点一下游戏场上的五佳“球”。



NBA 2K12

容量 462.6MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

▸类别 全场篮球游戏

★★★★☆ 4分

作为各大平台的移植游戏，其质量相比较其他篮球类游戏要高出许多，也是目前为数不多的几款打全场比赛的篮球游戏。其操作不像大平台如此复杂，其中有一个“单指模式”，在这种模式下，电脑会自动移动球员，而玩家需要用手指在屏幕上点击或者滑动，从而命令球员做出传球，投篮，抢断，以及盖帽等动作。“单指模式”虽然会让游戏变得简单，但是当你使用小屏幕机型时，这种模式会让你更加明确的看清楚球场上所发生的一切。









NBA JAM

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

▸类别 三对三篮球游戏

★★★☆☆ 3分

容量 265.5MB



NBA JAM作为一款老牌的街机游戏，抓住玩家对灌篮的狂想曲，以马戏团的方式飞跃篮筐做出各式各样的夸张灌篮动作。游戏不讲究篮球的正规玩法，以2对2的方式进行比赛，推人不犯规，可以说是NBA游戏的街头版。若是玩家连续进三球还会有火球的超能力，灌篮跳更高，三分球变更准。



极游网 www.ggg.cn 手机游戏，极限娱乐！

安卓游戏新年推荐

艾诺迪亚3

平台 Android1.6以上

类别 角色扮演

4分

容量 5.1MB

5大职业；130余张地图；230余个单人任务。每当你认为自己已经通关时，总会有更精彩的剧情在等着你。游戏中我们的主角卢森将经历一段与众不同的冒险和数场唯美的爱情故事。除此之外，游戏的操作体验感也是一流，同时操作控制3人，绝对能给你带来满屏的可玩性。



魔法少女小圆

平台 Android2.1以上

类别 第三人称射击

3分

容量 16.6MB

既麻美学姐之后，有着“黑长直”之称的晓美焰也终于登陆安卓，本作同样延续了“学姐”风格，卡通渲染风格的画面看起来更接近原作。游戏采用第三人称射击的游戏方式，如果你是原作的游戏的fans，那你更加不能错过这款游戏，安卓的版本必定会给你带来完全不同的体验。



神圣征程：艾登的觉醒

平台 Android2.1以上

类别 动作冒险

3分

容量 4.8MB

gameloft出品的游戏，必然又是一场手指与视觉的饕餮盛宴。游戏讲述的是一个奇幻世界里发生的故事，我们的主人公艾登在王国的艰难时刻临危受命，他必须搜集到4块犹亚圣杯的碎片，然后粉碎魔王Amonbane的野心。美丽的公主更是时刻陪伴艾登，直至他击败魔王的那刻。





街头霸王4



容量 5.1 MB

平台 Android1.6以上（需要720P显示格式支持）

类别 格斗

4分

广大安卓用户的福利终于来了，街头霸王4强势登陆安卓。早在年初这款经典游戏登陆IOS时，小编就日思夜想着它登陆安卓的那一天，如今在经历了将近一年的等待后终于梦想成真。在这个普天同庆的时刻，身为一个街霸忠实粉丝的你，怎么能错过如此的经典？以及盖帽等动作。“单指模式”虽然会让游戏变得简单，但是当你使用小屏幕机型时，这种模式会让你更加明确的看清楚球场上所发生的一切。



二周年纪念版 愤怒的小鸟



平台 Android1.6以上

类别 角色扮演

3.5分

容量 14.5MB

那群该死的绿皮猪又来了。当然，有绿猪的地方就有我们勇敢的小鸟。不知不觉，小鸟已经陪伴我们走过2年的时间了，期间也出了许多经典好玩的版本，这次的二周年纪念版更是加入了许多新元素，在游戏难度上也比前几个系列有了一定的提升，想全三星名不是那么容易的哦。



魔法世界



平台 Android2.1以上

类别 网络角色扮演

2.5分

容量 22.4MB

这是一款集合了策略、动作以及社交的MMORPG网游，这不仅是一款安卓IOS平台互通的网游，在游戏中你更能与世界各地的玩家交流互动（前提是你英语过关啦），游戏的平衡性很强，有战士、法师、游侠三大职业可供选择，每个职业都有许多个性化的选择，这绝对是一款网游佳作。



通天塔



平台 Android2.1以上

类别 益智

2.5分

容量 27.4MB

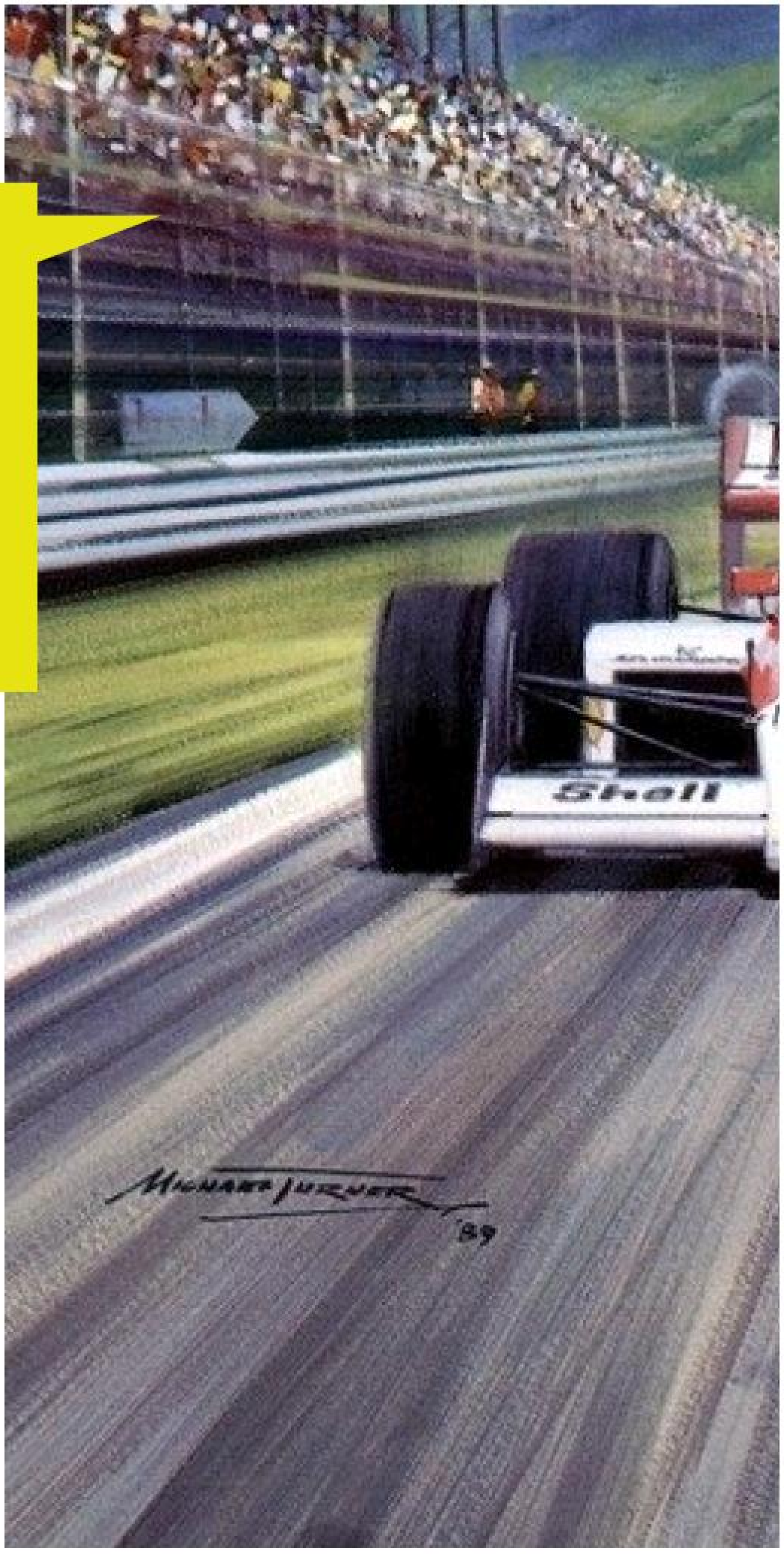


《通天塔》（BABEL Rising）是一款从iPhone上移植过来的较为搞笑的游戏，在这里，你将会扮演的是天上的天神，将要处罚地面上的人类。其实这类题材的游戏非常多，但《通天塔》的画面的确要独特许多。游戏的操作方式绝大部分为触屏操作，只有使用神的终极力量的时候会用到重力操作。游戏会根据你的成绩，取得各种不同的称号。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

写给没钱买车的人 赛车游戏汇总

香车和美女对于小编这类老爸不是李刚，女人不是美美，整天拿着笔杆子意淫的人来说，简直就是天方夜谭，碍于法律的制约，老湿不能偷也不能抢、除了去车展过过眼瘾，更多的抚慰还是要靠游戏。



F1 2011



容量 186MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

类别 方程式赛车

3分

作为唯一的官方游戏，拥有所有官方车手、车队与赛车，同时还提供来自2011年FIA一级方程式世界锦标赛的全部19个赛道,其中包括全新的佛陀伽国际赛道。该赛道即将迎来其史上首个印度一级方程式AIRTEL大奖赛以及传奇车手Nürburgring的回归。游戏提供了4种操作模式，小编更偏爱左右晃动iPad来控制赛车方向，这样会让操作者感觉iPad就是一个方向盘，真实感较强。





赛车竞技



容量 156MB

平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）

类别 方程式赛车

3分

优点：一款崇尚漂移的赛车游戏，就像名字里所说的，赛车的造型迷你可爱，但不影响其细致的做工，全程采用3D引擎打造的高质量画面看上去非常震撼；丰富多彩的实景跑道，哪怕相同的跑道也有昼夜、晴雨之分。

缺点：游戏更像是马里奥赛车，那何不丰富下路上能拿到的道具数量和种类。赛车的数量太少，而且升级和改装后的赛车外形并没有丝毫改变。





摩托特技



平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

类别 障碍过关

3分

容量 40.1MB

结合了摩托车特技和道具收集的横版障碍赛车游戏，游戏操作很简单加速和停止，外加摩托车腾空后的平衡控制，如果一连串操作适当的话，整个关卡下来会有很强烈的成就感和观赏性。特别的是游戏还为你准备DIY版块，自己设置关卡上传服务器和其他玩家一同分享。



文：俊英雄 编：老湿 美：咖啡





街头赛车：全速冲刺

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

类别 摩托车竞技

2.5分

容量 201MB

很多方面都和极品飞车相似，可以说是极品飞车的摩托车版，同样拥有者类似氮气加速的设备，里面的各种关卡是通过奖金和积分数去换得，在赛车过程中路面上还会有一连串的金钱和加速装置获得。





越野赛车

平台 iPad（iOS 3.2以上）

类别 障碍赛车

2分

容量 15.1MB

这款游戏就好比人的一生，求的不是速度，而是技巧，通过油门、刹车、前进档和后退档让车辆安全度过各种“坑坑洼洼”，在规定时间内到达目的地，每辆赛车都有一定的“血量”，如果操作不好让赛车掉坑又或是撞墙都会有所损坏。





真实赛车2

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

类别 赛车游戏

3.5分

容量 446MB

准备好iOS平台上的终极赛车体验了么?专门为iPad和iPad 2量身优化的Real Racing 2 HD(高清真实赛车2)是一款激动人心并且充满视觉冲击的3D赛车游戏。用iPad控制赛车就如同手握方向盘驾驶真正的赛车一样。游戏提供了超过10个小时的个人职业生涯模式，除此以外还有丰富的多人模式，这意味着对第一名的角逐永远不会结束。





浴火重生 仙境传说2

阿汤叔带你玩韩服终测

游戏类型	3D 奇幻角色扮演
游戏开发	Gravity（韩国）
国内运营	第九城市
官方网站	www.ragnarokonline2.com
目前状况	2012年第一季公测（韩服）

“曾经在国内掀起全民网游热潮的《仙境传说RO》续作《仙境传说2》（以下称RO2）经过数次回炉重制和测试，如今终于要正式推出啦！日前，韩国Gravity已经在官网宣布游戏2011年12月26日——12月31日的五天测试为终极测试，之后的2012年初，游戏在韩国将正式迎来公测。无论怎么说，对于已经苦苦等待这款游戏5年之久的粉丝玩家们来说，无疑是一个好消息。而对于中国的RO玩家还有一个更好的消息，那就是纷纷扰扰许久的游戏代理权问题终于得以确认，第九城市将成为RO2的国内游戏运营商。这就意味着游戏再度降临国内的时间也不远啦！”


RO2终于向玩家敞开大门

对于2007年最初版的《仙境传说2：世界之门》我们杂志曾经也做过专题介绍，第一次在日本韩国的测试玩家反响非常差，游戏不得不回炉重制，Gravity公司为此差点倒闭。5年后重做完成的新版本被官方命名为《仙境传说2：传说再起》再度测试，究竟游戏被改成什么样子，经过了几次失败后能否浴火重生呢？阿汤叔经过N+1次的申请后，终于获得了终极测试的资格。接下来就请看大叔为大家带来的实测报道吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

画面 由卡通至唯美的华丽转型

重制后游戏变化最大的肯定要数画面设定了，我们体验后的第一感觉就是：引擎更新了！首先整体的画面风格就从之前的以卡通Q版为主变换成了唯美精致的类型，场景建筑物的写实性更强了，看上去不再像一部动画片，这肯定是为提升玩家年龄层次的需要，扩大群体范围。其次，人物的外观也做了很大变化，从下面图片对比中我们就可以看到，2007年老版本时人物角色多以萌版形象为主，头重脚轻，色彩对比度较强；而最新测试版本中角色的体型变得标准了，特别是女性柔美性感的身材得以凸显，这是韩国游戏的特色么，整体色彩也变得厚重，更适合成人玩家的口味。



双人的飞行坐骑哦



2007年初测时画面



2011年终测时画面



旧版角色



新版角色



每次游戏登录会出现不同的壁纸背景







职业
自由切换的双重生活

职业方面变化不大，还是分为一转职业、二转职业和生涯职业，生涯职业就是专业技能。比起前一次测试，这次游戏解除了角色性别绑定职业的限制，可自由选择性别了。选择基本职业后，玩家还得从四种生涯职业中选择一种，才能进行角色的外观细部设定。而生涯职业这次也拥有自己特有的外观了，玩家可以在游戏中自由切换，也就是说玩家创建好角色后，就有双重身份可以体验RO2的世界，这就是官方所强调的“双重生活”。在《仙境传说2》的世界里，你可以是个魔法师，但也同时可以是炼金术师。

当角色持续往前迈进，到达25级即可进行第一次转职，只要按照转职任务要求完成简易的打怪、对话即可完成，每种职业也都有两种不同的一转职业可供选择，像是盗贼转职成刺客与流氓、剑士转职成战士与骑士、服侍转职成祭司与武僧、法师转职成巫师与元素等。

A 五大初始职业，目前版本已经可以自由选择性别了，这一点是必须的！

B 此前有很多玩家建议添加的“属性（能力值）自由分配系统”在本次测试中公开，通过该系统，玩家可以对角色属性（能力值）的一部分进行自由分配，以养成更具个性的角色。

C 生涯职业的选择，包括炼金术师、工匠、厨师和铁匠，生涯职业可以有自己独特的外观装束。

D 玩家设定角色时，可以发现过去RO纸娃娃系统的发型影子，有发型、发色、眼型、眉型、声音等基本大项调整，完成后就正式进入游戏了。









任务成就系统是必须要有的

此次游戏在任务系统方面的变化也很大，怎么说呢，基本上是参照了《魔兽世界》的任务模式，不像以前的RO纯靠打怪升级了。游戏中提供了大量的任务，可让玩家熟悉游戏的机制，并可以透过这些任务获得各种隐藏的成就，称之为“颜色”。透过颜色系统，玩家将能解锁角色身上的特性，包含获得任务，或者是取得称号，可以让玩家角色取得能力上的奖励。而技能天赋方面，可以让玩家先行试点与重置，直到满意才投资点数下去。


任务奖励经验和金币

卡片 依旧是游戏最大的卖点



卡片系统一直以来都是RO的特色系统，在初期的RO2测试中我们曾经简单介绍过。但这次终极测试在卡牌系统上做了很大的强化，使其成为可持续性发展的一个重要组成部分。下面我们就来详细介绍一下这个全新的卡牌系统。

首先，游戏里的卡片强化系统是需要玩家收集到各种等级卡片后进行强化升级。如果把相同等级卡片进行强化就能得到更高级别卡片，而且强化卡片是根据实际个数成功概率是有所不同的。必须要使用很多卡片进行强化才能够成功概率比较大。通过卡片强化系统可以得到属于自己的特殊卡片，而这些卡片里都有特殊技能属性。



在打怪时，有机会打到各式金、银、铜品阶的怪物卡片，我们可将其安插在身上来强化能力，不过安插卡片的数量也有限制，角色1级时能放1张、10级2张、20级3张以此类推，最大上限是5张。



另外，怪物卡片还有合成与强化两种特色系统，合成方面需先与卡片师NPC购买合成卷轴，打开卷轴后可在上面放置2到5张相同样式、品阶的怪物卡片，再点击合成钮就能为该张卡片升一个品阶，而放置的卡片多寡则是影响合成成功率2张有40%、3张60%，百分之百成功则需要5张。



强化方面，则是找卡片师NPC来进行，先放置一张想要强化的卡片后，再放上4张相同品阶的卡片来牺牲，最后再加上强化石就能进行强化了，不过成功机率只有少少的50%而已，成功后会在该张卡片底下显示增加的数值能力。

还有卡片收集册可以让玩家欣赏卡片上的精美插画唷！卡片在RO2是装在玩家身上，而不像过去镶嵌在装备上，但是只能替换，而无法拔下来。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888




转职以后就可以去地下城打BOSS怪啦！

狩猎
首开转职团队系统

记得在RO的时候，每张地图都会有一个BOSS怪，这些BOSS怪会掉落高级的武器和卡片（让我又想起了当年我那100万的白幽灵卡和50万的兽人英雄卡咯~）。现在，官方将这块系统独立出来建立了狩猎系统。25级满级转职后，就可以到新的野外地区和地下城地区去参加狩猎。为此游戏还特意加入了团队系统，10人以上的团队，以应付大规模狩猎的内容。玩家只要编写申请组队帖子即可招募到其他玩家一起战斗，而且其他玩家还可以通过搜索方式查找到相关组队信息内容。同时，组队战斗分配方式也有更多选择方式。在原有的分配方式基础上增加了全新3种分配方式。组队分配方式有顺序分配，自由分配，玩家指定分配，包裹分配方式，摇色子分配等方式（这不又是魔兽么……）。


不知骷髅在国内是否会被和谐


站在远远的看看


有的BOSS怪还是可以单挑的


摇滚蝗虫三重奏乐团，别担心不会攻击，他们是NPC。



这个难道是传说中的蝗虫王？



经典坐骑——陆行鸟

A 我们可以看到坐骑现在可以提升等级了，15~25级可以提升速度至120%~160%。右下角的空栏还可以给坐骑穿上装备。

商店 人户分离才是关键啊

还记得当年RO里主城大道上热闹的挂机摆摊场面吗？不过只要一摆摊，其他什么事情都不能做咯。对于这点，游戏的人性化设计还是非常到位的，加入了全新个人商店，代理制作系统。玩家只需要把等级提高到10级就可以自行开设个人商店。然后通过出售各种商品赚钱一些游戏币，当然除了特殊区域外任何地点都能开设个人商店。以后就可以边卖东西，边练级啦！

此外，游戏里还加入了全新道具代理制作系统。只要玩家把制作技能学习好，就可以帮助或者让其他人帮助你完成道具制作工作。玩家可以通过开设个人商店方式帮助别人制作道具，其他玩家只需把相应材料交付给玩家即可。




现在的制作系统可以走到哪里带到哪里啦

阿汤有话说

好吧，看了这么详细的游戏测试介绍，想必大家一定迫不及待地想要玩游戏了吧！~别急，游戏在2012年肯定能登陆国内，这一点我们已经得到了第九城市官方运营商的认同。而且，大叔保证我们都有机会在第一时间玩到这款游戏的中文版本哦，为什么？又和九城的媒介美眉有不同寻常的关系？恩！这次不仅是不同寻常，而且是无比亲近哦！因为……她的名字……叫……月月！哈哈，没错，以后游戏测试号什么的就都靠她啦，编辑部RO大史记又将开始咯！



必杀暗黑3

七大新网游围剿暴雪

随着“暗黑3”发行日的愈发临近，全世界玩家纷纷翘首以盼，但暴雪的跳票风格又让人情何以堪，怎么办？怎么办？唯有中国游戏厂商出马方可接盘啊！以往游戏界说到“暴雪”这俩字，往往都是神、最高、无可替代的代名词，而现在想要推翻神话的人却越来越多，矛头直指还未正式发行的“暗黑3”，其中尤以中韩两国的网络游戏为主力军。俗话说：舍得一身剐敢把皇帝拉下马！接下来，我们就一起来看看这七大已经不是地球人可以阻挡的网游和游戏公司吧！

必杀技1

和我玩平台，小样你还嫩点！

斗战神

制作运营：腾讯
官方网站：dzs.qq.com



这是组队副本吗



无论是嵌入型地图，还是角色属性栏都有很浓的暗黑风

《斗战神》是一款以泛东方神话为题材的战斗类MMORPG游戏，由腾讯游戏历时2年自主研发。游戏以西游故事为大背景蓝本，突破了传统观念对西游的认知，从更社会更现实的角度深入解读了该经典故事，撕破西游“尊佛重道”的假象，揭示了“反抗权威、捍卫自由、追求真理”的西游精神。

斗战神其实就是孙悟空，在西天取金成功后被如来佛祖封为“斗战神佛”。看来腾讯以这个名字命名游戏，背景肯定是设定在西游记之后咯！在推广上腾讯对于这款游戏的定位还是比较低调，从来没拿来和“暗黑3”比较过，但是无论从游戏质量和公司知名度上，能和暴雪匹敌的国内游戏厂商还非其莫属。而且腾讯强大的QQ用户平台甚至连暴雪的战网都无法超越。



画面还带有浓烈的中国风



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

必杀技2
铁匠铺里的那些事……

风云传奇
制作运营：火油网2211
官方网站：fy.2211.com


铁匠你跳槽跳的也忒快了点吧！

今年哪款国产网游敢自称山寨“暗黑3”，我看非《风云传奇》莫属了。这款港漫武侠类网游从一开始就把“暗黑风”的帽子牢牢带在了自己的头上。要问怎么个山寨法，我们先不看画面、职业、背景这些表面设定，就单单一个装备打造系统，绝对就能让所有“暗黑3”粉丝泪流满面，五章合成的锻造书，按等级学习的制作卷轴和装备拆封的打造材料，不禁让我这个暴雪官方测试员惊呼：铁匠怎么跑你们游戏里去了？好吧，没拿到“暗黑3”封测CDKEY的玩家就到《风云传奇》里去聊以自慰吧！

《风云传奇》是由马荣成先生亲自授权改编的2.5D MMORPG，由火油网2211旗下狂龙工作室研发。游戏的美术剧情部分由大师亲自督导监制，以漫画第三部为游戏蓝本，画风、场景、故事情节力求忠于原著。


升级材料获取有点难


武功技能系统还是很有诚意的

必杀技3
网游一哥教你怎么收费

千年之王
制作运营：Aztec（韩国）盛大网络
官方网站：qn.sdo.com



说到“暗黑3”的收费运营模式，我们不得不提到最近该游戏曝出的两条消息，一是“暗黑3”的线上拍卖行将会采用现金交易的方式；二是韩国游戏审查机构和谐掉了“暗黑3”的一部分现金拍卖系统。我看暴雪已经膨胀到了无法自拔的程度了，即卖游戏，又卖点卡，还要现金拍卖，抢钱也不是这么玩的，我看这点还是要学学国内网游的老大哥盛大，学学他们是如何建立免费游戏的收费模式的，我花个十万八万能玩，一分钱不花也能玩，目的不同，各取所需么。

而今年盛大的压轴戏姗姗来迟，由韩国Actoz开发的经典网游《千年》续作《千年之王》光从名称和背景上就足够吸引玩家了，再加上画面风格与“暗黑3”也极其相似，唯一美中不足的恐怕是赶不及在今年推出，眼看要错过这场王者之争咯！









必杀技4
我的玩家都玩“暗黑2”



奇迹2

开发公司：网禅（Webzen）韩国
官方网站：未定

十年前我们铸就了网游的“奇迹”，五年前我们创造了“奇迹”的世界，现在我们带来第二个“世界”，而未来我们将缔造第二个“奇迹”，这就是韩国网禅公司在中国发展的历史。对于第二个《奇迹》，虽然说官方只公开了几段视频，但是细心的玩家早已把这款《Mu》续作和“暗黑3”联系了起来。确实，从视角、战斗画面、场景设定等方面，游戏模仿得都很到位。其实，如果你是一位《奇迹》游戏骨灰玩家的话，你应该知道，最早的《Mu》就是以山寨“暗黑2”出名的。



战士的身形像极了野蛮人



当年的《奇迹》就是韩国版暗黑



必杀技5
一定抢在你上市前公测

火炬之光OL

制作运营：完美世界
官方网站：未定

完美世界公司以840万美元的价格收购了Runic Games游戏工作室，同时又豪掷5000万美元收购了Cryptic游戏工作室。在收购了这俩家游戏工作室后，他们获得了《火炬之光OL》和《无冬之夜OL》两大著名网游的运营权并宣布将在2012年底前发售运营。

有消息称，《火炬之光3》会赶在《暗黑破坏神3》之前发布，不过现在二代都已经宣布跳票了……自从完美世界买下开发公司股权后，《火炬之光OL》的消息就一直不绝于耳。最近，消息灵通人士某舅舅更是表示游戏2012年“板上钉钉”。对于暴雪而言没有不跳票的游戏，希望完美不要把这个特色也继承了哦。



由于网络版还在开发中，目前只有《火炬之光2》的图片信息公布。

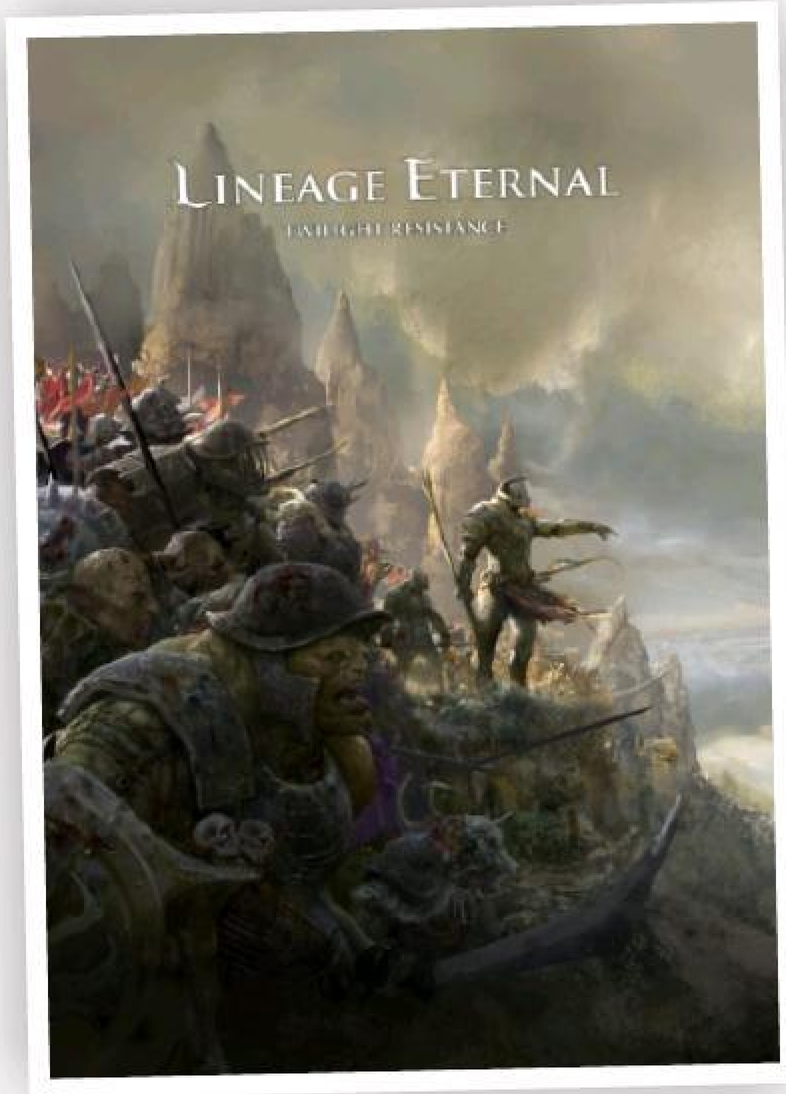


TORCHLIGHT II

必杀技 6
很久之前就抄袭了我们的画面

天堂：永恒

制作公司：Nc-soft
官方网站：未定



在上一期杂志中，我们已经详细介绍了这款游戏的特点以及抄袭暗黑3的各项要素，想必大家已经有所了解。原本还以为韩国“NC-sofe”会继续推出系列《天堂3》的呢，可结果游戏最终被命名为《天堂：永恒》，应该是第一代《天堂》的序曲。不过，对于抄袭的指责“脑残-sofe”不仅不以为然，还有点愤愤不平的意思，这是为什么呢？了解思密达一贯作风的朋友们很容易理解，就像三星起诉苹果说IPHONE平台是他们发明的一样。NC同样也很有理由强调“暗黑”是抄袭“天堂”的创意，这又能怎样呢？四大发明还是韩国人的杰作呢……


骑士的技能很野性


说这就是暗黑3画面，70%的玩家会相信

必杀技 7
25MB客户端，谁敢比我小？

龙歌OL

制作公司：Bigpoint（德国）
官方网站：www.drakensang-online.com



这个名字或许对于网游玩家来说比较陌生，没错！它的前身是一款美式DND风格的单机游戏。而此次改编网游却一改之前的“魔兽风”，转而投向“暗黑3”的石榴裙下。但当你看完游戏截图后，我再和你说这其实是一款网页游戏，客户端才20MB的话，你会不会惊叹？好吧，如果分析准确的话，它的后台系统很可能就是网络游戏的未来载体——云游戏！详细游戏介绍请看后文Webgame版块中的专题。


Webgame一直在创造游戏的奇迹


很难想象这游戏才25MB

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D 动作射击网游
运营公司	第九城市
目前状态	即将封测
官方网站	red5studios.com.cn

第九城市的朱老板（朱骏）一向以自己狂妄不羁的风格保持着游戏圈奇葩的角色，在先后与世界最强的两大游戏公司动视暴雪（Blizzard）和美国艺电（EA）进行了一段并不怎么愉快的合作之后，他和他的公司在2011年陷入了沉寂。曾经有人说：朱老板可能会退出游戏圈，转向足球界发展……但是年底前，神龙见首不见尾的朱老板，以自己在东南亚和欧洲谈成的两大手笔证明：自己还是当年那个不达目的誓不罢休的网游弄潮儿！而这两大手笔的最终目的都是为了九城即将在明年重推的一款网游《火瀑》（Firefall）。

《火瀑》是九城控股全资子公司Red 5新加坡工作室发布了全新的次世代作品。Red 5研发团队由原《魔兽世界》以及《银河生死斗》的研发人员组成，此网游为该研发团队的第一款游戏。这是一款全新形态的多人联机动作战争游戏，玩家将在游戏中体验到多元化的开放式世界，除了多人组队的PVE丰富内容以外，还可以感受到玩家间紧张刺激的PVP对抗。


古代玛雅风格的战场地图

惊世骇俗 两大手笔

天价出售运营权 公司转型中间商

九城在2011年11月28日宣布，将其多人在线射击游戏《火瀑》的东南亚和台湾地区的独家运营权，以2300万美金签约给Garena Online（现为腾讯的国外参股公司），授权期为6年。九城董事长、Red5新加坡首席执行官朱骏表示：“我们很高兴能够向前跨出了这一大步，并切实通过我们的新加坡运营中心为游戏取得了开门红，让该游戏的全球运营工作正式启动。”



2300万美元在如今中国的网络游戏界已经不算是什么大数字了，腾讯、盛大、网易引进的任何一款大作都值得上这个价格。但关键在于有人能将一款名不见经传的游戏以这样的价格卖出国门去，不是每个人都能做到的。朱老板做到了，他不愧是中国网游业界第一“倒爷”。而正是这款游戏和这笔收入，在重新定位了公司游戏业务的运营策略之后，又将九城重新带入了2012年网游纷争的第一梯队里来了。


所有游戏中的狙击手都是弱不禁风的外形


朱老板这次去欧洲不是度假那么简单啊

足球巨星代言游戏 鱼与熊掌兼得

朱骏在2011年12月12日宣布，其下中超劲旅上海申花足球俱乐部正式与法国著名球星阿内尔卡签约，阿内尔卡将于2012年1月冬季转会窗口开启后正式加盟上海申花参加中超联赛，合同为期两年。据传，这位法国射手的年薪高达1060万欧元，这个价格已经达到欧洲顶级俱乐部球星的薪水了。那为什么朱骏愿意以如此高薪邀请一位行将过期的球星呢？我们了解到，阿内尔卡的巨额年薪并不全是球员工资，其中很大一部分将是他的商业开发的收入。朱骏表示，阿内尔卡签的是两份合同，一是全球商业推广，一是球员保底薪金。而其中之一就是阿内尔卡为九城的新游戏《火瀑》代言。



从买下申花队，到推出《FIFA12 OL》，再到足球巨星代言，我们暂且不说朱老板对这种商业运营的坚持是对是错，单从他能把网游和足球这样玩到一起，恐怕在这业界也找不出第二人来了。而这恰恰也是我佩服他的一点，能把事业和爱好完美融合起来，不想某些傲娇男总是嚷嚷着为了游戏事业浪费了自己的青春。



官方发布了阿内尔卡的申花球衣上有 Firfall 的广告LOGO


团队作战还会有人加血？




通过喷气系统可以超级跳跃





讲了这么多新闻和八卦，居然忘了介绍游戏本身了。那在文章最后就跟随大叔视角来了解一下《火瀑》的游戏特点吧！我是在2011年ChinaJoy展会上才试玩到这款游戏的，游戏类型以动作射击为主和第一人称射击切换为主，画面和色彩偏于卡通风格，与目前市面上很多常规FPS网游的最大区别还是在于游戏除了传统竞技对战模式外，还拥有自己的PVE部分，也就是升级、做任务、打装备。BOSS战部分以及剧情探索，都是在一个开放世界中展现。这个世界中的各类城市类似于一个副本型空间，玩家在其中可以对自己的装备以及枪支进行改造或调整。而资源则是《火瀑》中的核心要素，通过放置在世界各处的资源采集器收集到的资源对装备进行强化、完善公会的设施。

关于射击游戏中传统的PVP部分，《火瀑》中并没有服务器区隔的概念，所有玩家都在同一个世界服务器中游戏（该服务器中将有不同的频道供玩家换线进行游戏），一个战场可以至少容纳300人以上，独有喷气式装置提供的飞行能力则为战场提供了纵深感，让战斗变得更立体。


移动时候为动作射击第三人称



游戏类型	MMORPG+RDG
运营公司	盛大游戏
目前状态	即将封测
官方网站	wz.sdo.com



划时代的RDG模式游戏即将来袭？！

今年网博会上，盛大披露了《零世界·开元》这款新作。说起来，现在的MMORPG都大同小异，要不就承袭暗黑风格，要不就走魔兽路线。然而《零世界·开元》似乎大为不同，就拿目前公布的东西说事吧，游戏的宣传动画一反常态地淡化了职业、战斗场面的刻画，却展示了很多游戏场景的建造过程，令人在意的是，这个创造模式是开放给玩家的！

对于《零世界·开元》的创新玩法，盛大特别使用了RDG这个新名词。我们都知道RPG（Role-playing game）就是角色扮演的意思，盛大解释取代字母P的D意为导演（Director），而所谓的RDG模式，就是让玩家自己导演游戏，比方说，自己创造世界、自己创造武功等等。然后，玩家还可以分享各自的创造成果，并能进入体验模式来享受自己创造的游戏世界。



这只怪物就是从下面的格子里拖出来的



用它似乎可以把道具摆放在更精确的位置上

众多大腕加盟游戏研发

作为盛大游戏3A战略的领航之作，《零世界·开元》联合制作人中不乏盛大游戏的各位高层领导，譬如盛大游戏董事长兼CEO谭钊群、盛大游戏CTO陈峰等等（前者还在个人微博上曝光了玩家编辑器制作的小世界截图）。

不仅如此，像原FF作曲家、日本游戏音乐大师崎元仁之，迪斯尼互动工作室的研发负责人、美国犹他州大学的兼职助理教授Peter-Pike J. Sloan也加入了这款游戏的制作！两位外籍制作人，一个负责游戏音乐，一个负责游戏光影技术指导，想必会给这款游戏增加更多亮点吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







主美卢晨也入围“10大上海青年创意人才”奖



在2011年的中国优秀游戏制作人评比（CGDA）中，《零世界·开元》获得了最佳3D美术大奖

荣获3D美术大奖的高品质画面

对于这款游戏可达到的画面效果就不多做评价了，有了CGDA这样堪称业界最权威的机构给予肯定，再多的溢美之词只是锦上添花。倒是有一点值得注意，除了创世素材库中提供的素材，譬如各种造型的植物、房屋、人物之外，官方更透露玩家还可以独立创造全新的素材（不知道这里会不会有个审核机制，防止“毒草”滋生）。

把世界创造的任务分工给玩家？

这里无疑会引发一个疑问，如果玩家承担了游戏创造的“分工”，那游戏研发团队又干吗去了？只是给玩家提供一个创世入口——一套简单的编辑软件吗？这样的主意是不是太过疯狂了？

有相似点的游戏

这种设计，很容易让人联想到《模拟人生》、《孢子》这类同样拥有创造玩法的游戏，但是“零世界”拥有的并不只是创造。除了创造内容之外，它还可以让你管理、运营自己创造的内容。事实上，我个人认为，这个设计理念跟桌游版的《龙与地下城》倒有几分相似，比方说《龙与地下城》里的DM就要兼负游戏创造和仲裁的任务。但是两者的产物大为不同。桌游的最终成果是一堆人物卡和稿纸（虽然由此产生了一些经典单机作品），而《零世界·开元》带来的是个一目了然的3D世界！

简便的创世微平台

其实，早在2009年的时候，盛大就已经公布了“零世界”平台的开发计划，并透露这个东西将是国内首个由玩家创造世界、玩家自主运营的网络游戏平台，而《零世界·开元》则是集合了“零世界”创造平台简易功能的一个创世“微平台”。据说，目前公布的所有游戏内容就是由这个创世“微平台”打造的！

令人在意的几点

不过这样的设计也有点令人不安，一方面大部分玩家都习惯了玩法相似的作品，太复杂的设计可能会摧残大家的脑细胞。另外，创世微平台的开放程度也值得探究。开放度太低，玩家会说这是个骗局。太高，知不准就被高玩搞出些“果体”、“河蟹”的东西了。有一点倒是真是，要是RDG模式成功了，那么盛大无疑会掀起继“免费”以来的又一场风暴！





游戏类型	3D回合制
运营公司	冰动娱乐
目前状态	封测
官方网站	ty.playcool.com

除了几个日系作品，比如最终幻想系列，画面似乎一直不是回合制网游的亮点。怎么说呢，回合制游戏的精髓，毕竟是职业平衡和技能策略，画面稍逊一点也不是什么罪过。当然，谁都希望自己喜欢的游戏画面越华丽越好，用的图像引擎越NB越棒，如果有高端引擎开发的新游，你是继续买那些2D或伪3D游戏的账呢？还是果断“叛变”？这就是为什么冰动娱乐的《桃园》会那么显眼了，这款游戏和《战争机器》、《质量效应》、《剑灵》等精品大作一样采用的都是虚幻3引擎！这次就让我们来一场《桃园》的解码之旅。

虚幻3和Q版回合制的首度融合


背后视角



正常视角

一般的回合制游戏都采用锁定视角的战斗画面，而《桃园》带来的却是360度的战斗视角！除了常规的倾斜视角以外，你还可以通过平视、俯视乃至背后视角等等方式来感受战斗细节！

利用鼎鼎大名的虚幻3引擎来开发Q版回合制网游，绝对堪称创举。客观的说，《桃园》的画面功力还没有达到国外顶级大作的程度，但跟同类游戏相比，这款游戏的光影、特效尤为出众。游戏美术团队为3D人物安排的110多个骨骼再配合上出众的物理引擎，使《桃园》的诸多细节都有令人满意的效果，值得注意的是，游戏中的角色会根据玩家的操纵而调整头部方向和眼神哦。


水面效果也很能反映游戏引擎的功力


透过窗户射入室内的明媚阳光，以及物体和人物的投影显得颇为自然

平民化的职业设定

在职业设定上，《桃园》也不像一般的回合制游戏那样，要在你建角色的同时选定职业。《桃园》的职业种类多达17种，由最初的平民职业开始，玩家可以沿着侠客、带甲、百家和控弦这四大体系的职业进阶。职业发展方向除了沿着职业树进行纵向的进阶以外，也可以横向发展，即自由专职。

百家

职业特色：游戏中唯一的法系职业，会治疗会加BUFF。

百家可以进阶为学士（奶妈）、策士（封印系）、道士（有大范围杀伤能力的法师）。

侠客

职业特色：灵敏的近战突进型职业，身形矫健，擅长奇袭作战。

侠客可以进阶为剑客（速度极快、攻击带负面效果）、刺客（速度极快、暴击加连击能力）、先登死士（可用轻弩、轻骑兵克星）

控弦

职业特色：轻盈的远攻职业系，利用狠、快、准的射术给予敌人沉重的打击。

控弦可以进阶为强弓（射速极快）、劲弩（暴击、连射能力）、白马义从（骑士射手）



带甲

职业特色：在战场上存活率很高的一个职业，出众的御敌表现是带甲最值得称道的地方。

带甲可以进阶为虎卫（最高的DPS）、禁卫（高防御、挑衅能力）、骠骑（可连击的骑战单位）。



皇叔的仁德大招特效

TIPS 关于转职：

游戏中的转职路线是没有限制的，符合转职条件（譬如拥有足够的声望、完成相关的任务）就可以转职了。转职完成后，之前职业所习得的技能全部保留，并且可以应用到新的职业上。曾经转职到达过的职业，以后随时可以转职回来，并且保留之前获得的职业声望。



全队成员瞬间都增加了1522的血量啊!

最终幻想式的体验

作为一款由一群浸淫动漫游多年的80后宅人们制作的游戏，《桃园》还有很多细节能让人感受到该作有向《最终幻想》系列致敬的意思。游戏中的“将星”便是个媲美《最终幻想》超必杀的大招。瞬间恢复队友HP的“皇叔的仁德”、让敌方陷入混乱的“乱国毒士李儒”以及降低对手防御力的“青龙觉醒关云长”等招数都有非常令人振奋的特效。

另外，《桃园》还有个有趣的ATB（active time battle）系统，这一系统使得该作拥有了即时游戏中的吟唱和冷却理念。基于ATB系统的“吟唱VS打断”、“防御VS崩击”，使游戏的策略色彩大为丰富。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



星球大战OL

游戏类型	角色扮演
运营公司	EA
目前状态	12月20日欧美同步上线
官方网站	www.swtor.com

EA和暴雪这对基友似乎从来没有罢手休战的意思。然而过去几次交锋下来，可怜的EA总是扮演着被欺负回家的反派角色。相信老玩家们还记得，《战锤ol》惨败给《魔兽世界》后，EA扬言要祭出《星球大战OL》夺回场子的战书。当时的情景就像反派角色被踢回老家后，高喊着“我还会回来的”一样搞笑。然而，当《星球大战OL》消息开始铺天盖地的袭来，当IGN给这款游戏评出不亚于大灾变的高分后，玩笑就不再好笑了。

目前已公布的职业

游戏中现已公布的职业包括共和国的绝地武士、绝地领事、走私者、步兵以及帝国的西斯武士、西斯审判者、帝国特工与赏金猎人这八个基本职业，而随着战斗经验的累积，玩家将能通过晋级的方式来进行转职。



绝地武士

延续了电影的经典形象，战斗方式主要是发光棒近战捅人并使用原力，可以晋级为守卫（Guardian）或警卫（Sentinel）。

守护着重甲，拥有各类坦克技能，在战斗中以吸收伤害为重任。另外，守护也可以走攻击天赋路线。

警卫身穿中型护甲，使用两把光剑，可以走三段式高输出路线或DOT类群伤路线。



绝地领事

更侧重策略的法系职业，可以晋级为贤者（Sage）或暗影（Shadow）。

贤者便是远程法术大师，不但能创造威力巨大的伤害，也拥有群体控制技能。另外，贤者也可以走奶妈天赋路线。

暗影使用双刃光剑，可以走刺客的天赋路线，也可以走闪避型坦克的天赋路线。



走私者

使用类似盗贼的手握枪械进行远距离攻击，还能躲在物体背后降低伤害，可以晋级为神枪手（Gunslinger）或盗贼（Scoundrel）。

神枪手可以走高射速、高暴击路线也可以偏重破坏者天赋，利用手榴弹对敌造成DOT类群伤。

盗贼会拥有隐形腰带，可以悄悄靠近敌人用强力拳头突袭。这一职业也可以走治疗路线，对友方施展类似德鲁伊的持续性恢复技能。





步兵

身着重甲，使用重武器，在战斗中的作用就是制造持续的强大火力。可以晋级为突击队（Commando）或先锋（Vanguard）。

突击队可以偏重攻击天赋，打碎敌人护甲，输出巨大伤害。也可以偏向战斗医疗天赋，在战斗中提供快速的单体治疗和有限的群体治疗。

先锋可以充当辅坦，他们可以利用超能力护盾减伤，也能进行范围嘲讽兵制造仇恨。另外，战术天赋能让其进行护甲穿透攻击，制造Dot伤害。

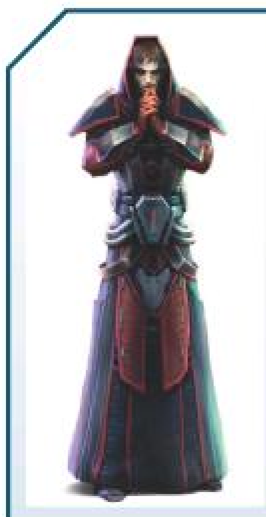


西斯武士

几乎没有人能够在西斯武士愤怒的光剑下存活，可以晋级为主宰（Juggernaut）或掠夺者（Marauder）。

主宰身着的厚重盔甲能抵御大部分攻击，可以走坦克路线掌握盾墙，破釜沉舟这类技能，或走复仇天赋路线为破甲攻击附带流血效果。

掠夺者双手各持光剑，着中甲。可以走杀戮道路提升怒气恢复速度，或专注湮灭天赋提高纯伤害。



西斯审判者

审判者是多面手，可以潜行，可以坦克，还可以施法，所有的能量都来自原力值。可以晋级为术士（Sorcerer）或刺客（Assassin）。

术士可以走伤害控制路线，利用闪电打击控制敌人。也可以走辅助路线，专修防护性护盾和群体治疗。

刺客的欺骗天赋能使其走到敌人背后伏击背刺，他们同样也能走闪避型坦克路线来吸引仇恨。



帝国特工

着中甲，擅长诸如镭射枪，能量匕首等多种武器。可以晋级为狙击手（Sniper）或操作员（Operative）。

狙击手可以利用掩体进行瞄准射击和稳固射击，专修工程师天赋，能让其提高爆炸机器人的范围和持续时间。

操作员可以走暗杀流路线，利用腐蚀剑刃在潜行状态下重伤敌人，也可以走类似德鲁伊的恢复治疗流路线。



赏金猎人

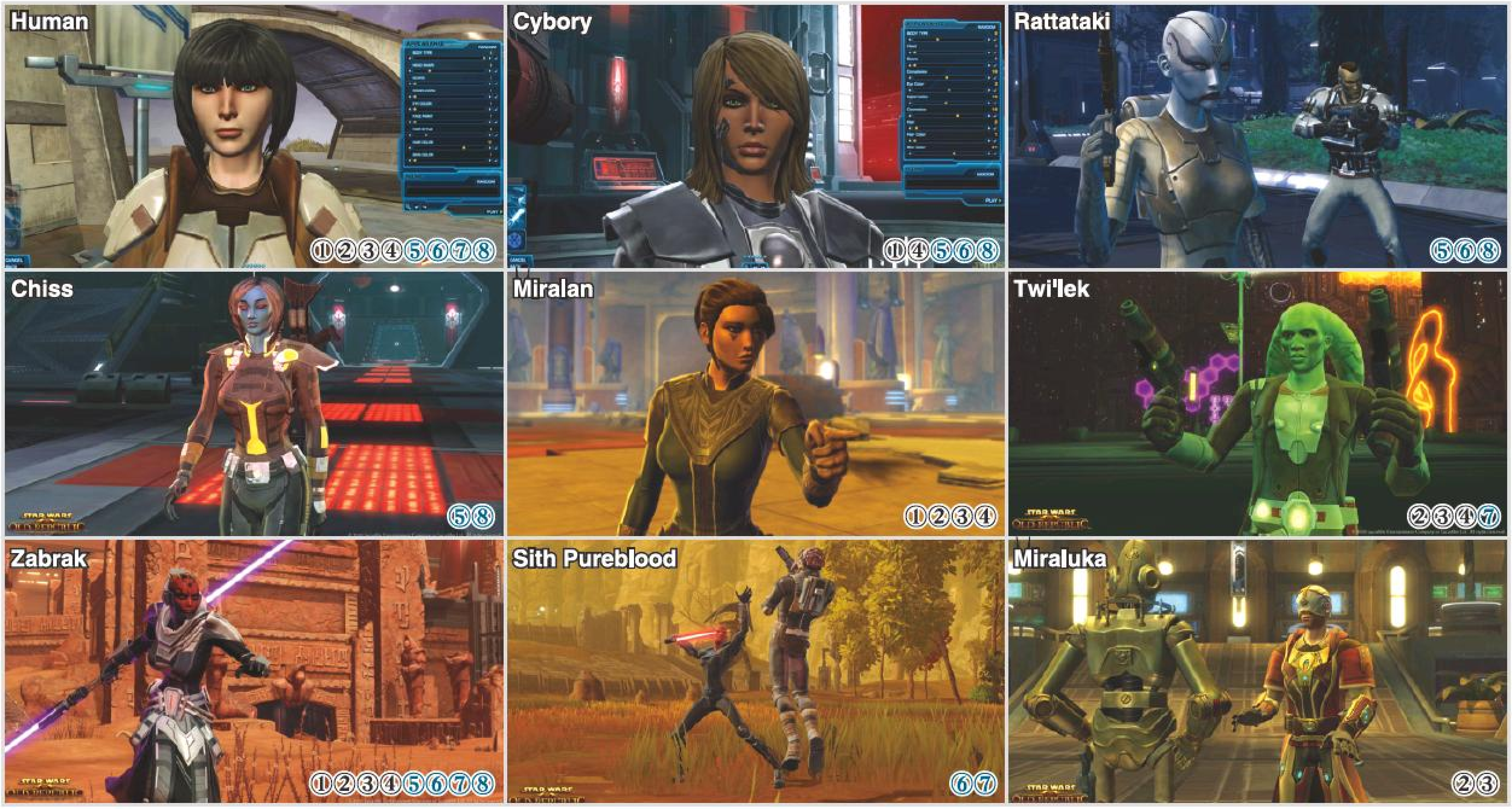
穿着重型护甲，能进行远程攻击，并使用多种辅助手段。可以晋级为雇佣兵（Mercenary）或能量技师（Powertech）。

雇佣兵的军火天赋可以提高追踪导弹能力，以此持续伤害一名目标。也可以走治疗路线，担当战斗中的神圣骑士职业。

能量技师可以成为远程辅坦，而专研原型天赋可以让其更接近他的目标，获得移动加速，并强化他的火箭击打和火焰喷射器。



九大种族和职业对应关系



①步兵　②绝地武士　③绝地领事　④走私者　⑤帝国特工　⑥西斯武士　⑦西斯审判者　⑧赏金猎人

开发公司解析

《星球大战ol》全称《星球大战：旧共和国（Star Wars: The Old Republic）》，这款游戏由EA旗下的子公司BioWare制作，并在2011年的12月20日在欧美同步上线。

提到BioWare，这家公司曾与黑岛一起享用过《博得之门》系列带来的荣耀，另外，Bioware还出品过《无冬之夜》、《质量效应》、《龙腾世纪》等单机大作。这些作品共通的成功之处都是拥有不凡的剧情（据了解，负责游戏对话系统的James就是《龙腾世纪》的制作人之一）。

对于《星球大战OL》，制作方曾表示，这款网络游戏的剧情对话，远远多于他们过去开发的任何一款单机游戏，以至于快把他们给搞崩溃了。这意味着什么？毫无疑问，剧情同样将是《星球大战OL》最值得期待的一点！

游戏剧情将是一大看点

在剧情方面，《星球大战OL》投入了相当多的精力，甚至动用了电影技术来增强游戏关卡的代入感。玩家可以选择成为一个绝地武士、一个西斯武士或者其他的星战角色。而你的选择会影响到自己能体验到的游戏情节。

在Bioware早先组织的故事情节座谈会上，制作者就曾明确表示，游戏中的两大阵营——帝国和共和国阵营有很大不同，但是玩家将只能体验唯一一个阵营的任务。如果你想纵览全局，那么对不起，再玩一个号吧。值得一提的是，充满代入感的剧情设定不仅体现在多人任务中，也包含在单人任务里！来自外服的玩家就用大篇幅内容描述了自己在某个任务中的纠结选择。

我那昆虫同伴的问题很简单：我是否会反对他对于这片土地的声明？但这个问题被各类政治、背叛、间谍和战争因素搞得复杂起来。在打电话询问了5个人，包括现实中的老婆后，我极不情愿地在对话轮上做出了背叛同伴的选择，来保护另一个可怜的男人。现在，我很想读档反悔刚刚做下的决定，但是我不能。

不同于Bioware的其他单机作品，MMORPG《星球大战OL》不存在读档的选项，玩家在游戏中的任何选择都会造成不可挽回的结果。很难说，BioWare是不是刻意利用这种方式来制造出单机游戏无法实现的动人心弦的故事瞬间。

对话系统曾被砍掉重做

好游戏可能真的是改出来的，起码暴雪就经常甩出“跳票”，然后闷头大改游戏。而《星球大战ol》的开发团队也曾经历过令人抓狂的返工，以对话系统为例，《星球大战ol》早先的对话系统和《龙腾世纪》相当接近，那也就意味着游戏中的角色不会包含语音。而当James看到《质量效应》的强大之处后，他们不惜将之前的制作全部砍掉重做。



游戏类型	FPS
运营公司	搜狐畅游
目前状态	不删档测试
官方网站	bf.changyou.com

从搜狐畅游获得EA旗下大作《战地风云OL》的大陆代理权后，这款游戏就成为众多FPS粉丝们的关注点。经过去年的几次封测，《战地风云OL》即将迎来不删档测试和公测，下面就让我们细数这款游戏具备的特色吧。



1. 多元化的载具系统

游戏中载具可以分为海陆空三类！大黄蜂战斗机、M1A2坦克、 悍马吉普车、H-1Z直升机等可以随时成为你的战争兵器，感受真正的战场体验。



2.不再拘泥于巷战玩法

游戏打破了FPS网游拘泥于小规模巷战的传统玩法，设置了50V50的百人战役地图，并且游戏中全部百人超大地图都按照世界不同地区的战线以及不同的模式进行区分。包括以“卡坎”为主导的中部战线，以“萨尔克”为主导的艾弗利克战线，以“废弃电视台”为主导的西方战线等等！



3. 战场职业有所细分

在FPS游戏中首次细分了职业，每次进入战斗前或重生前都可以选择“医疗兵”“反坦克兵”“工程兵”或者是“狙击手”，不同的职业将让你在战场上发挥不同的作用！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



4.高写实地图

游戏全部启用仿真写实地图，每一个场景都可以通过google earth搜索到它的原型，并且游戏中的全部动态场景都可被破坏。



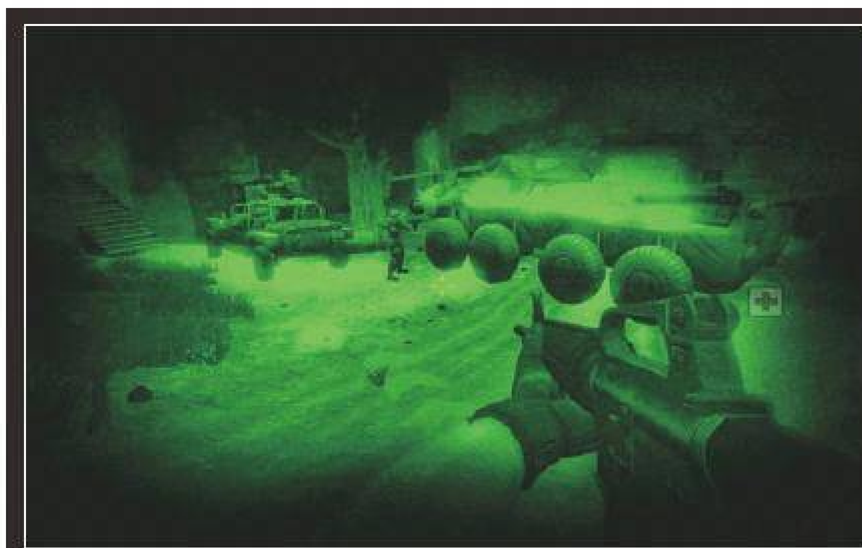
5.可改装的武器

玩家可以通过不断改装武器属性来打造属于自己的个性装备。可改装的方向为威力、精准度、装弹速、射速、枪口稳、移动性等属性，枪械改装分为五个级别，如果可以有幸拥有一把暗金的武器，在游戏中可是相当的拉风哦！



6.第二季全新的语聊功能

内置语音聊天系统是《战地风云OL》在第二季推出的全新功能，今后玩家在战役中沟通作战策略将不必再借助语音软件。





未开启夜视镜的状态

7.更具挑战的夜战地图

全新夜视作战地图“夜袭恶魔巢穴”推出，由于夜间作战视野非常受限，所以在游戏时一定要谨防敌军对本方基地的偷袭。

8.统领全局的指挥官系统

强大的指挥官系统让玩家军官可以下达移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏敌方设施以及请求炮击支援、无人侦察机、补给物品投放、车辆投放等系列命令！







SKY ALEX领衔上演《战地风云OL》明星挑战赛

人皇SKY加盟微电影首映式

人皇SKY大战WE战队？你没有听错！就在近期，《战地风云OL》的首部主题微电影《无名英雄》震撼推出！为了给玩家带来更多的惊喜，游戏发布会邀请到了中国电竞精神领袖人皇SKY以及WE战队，还有中国最伟大的FPS指挥官ALEX到场上演《战地风云OL》明星挑战赛。如此的全明星阵容，足以秒杀很多玩家和粉丝的眼球。

《战地风云OL》微电影《无名英雄》以游戏中的威克岛战役为背景，讲述了来自美国迈阿密的少尉阿姆斯特朗（狙击手职业）同战友前往太平洋中部威克岛执行先潜任务的故事。此微电影最大的不同就在于几乎没有借助任何特效，全部调用游戏中的真实作战场景！

《战地风云OL》的百人战役地图、海陆空三军立体作战系统和独创的四大战场职业均打破了FPS网游的传统游戏方式，给玩家带来更加逼真更加震撼的战争体验，而主题微电影《无名英雄》的推出除了将游戏特色更加直观展现在玩家面前以外，更是将游戏精神传递给每一位玩家。

破旧的仓库、拥窄的巷子、废弃工厂亦或是船只的甲板这些对FPS爱好者来说最熟悉不过的巷战场景已经OUT了，《战地风云OL》震撼百人地图已经打破了FPS网游传统巷战的玩法，将玩家引入到了真正的“世界之战”中去。现在，战役即将开启，你准备好了吗？



游戏类型	角色扮演
运营公司	中青宝
目前状况	不删档封测
官方网站	bw.zqgame.com

《兵王》这个名字真的很容易让人联想到《战争之王》，虽然两者实际上并没有太大的关联，但它们同样具备“好战”的特质。就在最近，《兵王》喊起了“美女指挥，全民PK”的口号，连美女都要喊打喊杀，还有谁能阻止一场激情的国家战争在这个虚拟世界里引爆呢？

当然，一场激情的战斗还少不了锋锐的兵刃和坚固的铠甲，没有庞大的装备系统，那《兵王》叫兵王还像话么？这次就让我们透过装备系统来感受这款PK网游的魅力！

装备获得有多种途径

《兵王》的装备系统十分庞大，装备修炼之路就和美少女养成计划一样来得复杂多变。在造梦工厂般的美少女养成类游戏里，不管你是想养育一个小女孩，还是想谈一次浪漫纯洁的恋爱，或者是成为演艺界赫赫有名的明星，养成游戏都能够帮你实现这些愿望，《兵王》装备系统也同样能够多路线自由成长。

不同于其他游戏，《兵王》中的大部分装备是由玩家通过鉴定、合成的方式自由打造的。装备分为五个等级：白装、蓝装、黄装、绿装、完美绿装，另外，装备还有需要对应的五行、套装、绑定等条件激活的特殊属性。获取装备的途径非常多：精英BOSS打怪掉落、探险者地宫、NPC处购买、玩家交易等等。

合成完美绿装

美少女不容易调教，装备也很难成长，但是只要摸到一定的窍门，你就能自由打造想要的兵器装甲。在游戏中，全套装是装备养成的第一步骤，如果装备全套完美绿，还能获得附加攻防血属性5%。



装备合成界面

游戏的合成系统有这样的设定，同等级或者辅助装备等级高于主装备的情况下，合成率是百分百成功的。因而白合蓝时，建议将等级最高的装备放在中间，即使失败了，也只是损失几件白装而已，保证蓝合黄、黄合绿不失败即可，值得注意的是，绿装合完美绿时，几率固定为75%的成功率，大胆去拿低等级绿装去合高等级装备吧。

星星牵动人心

装备升星系统，也是游戏中提升装备属性的重要途径。全5星套不仅提高装备的主要属性，还可以提高角色的攻击防御生命各5%，而如果你不追求成为天下第一、顶尖高手的话，提升套装属性7%的8星套装够你在《兵王》中快乐地生存了。那么套装的极限是多少呢？套装属性提升10%的10星套么？悄悄告诉你！《兵王》的升星极限最高可以达到15星！

要注意的是，升星需要消耗升级宝石，同时也伴随着一定的失败

枪手套装


战士套装


术士套装


牧师套装


率，正所谓是15星很耀眼，升星要谨慎，相信没有人愿意花成千颗宝石把自己的9星装备砸回1星，求稳才是最好的选择。

一般来说5星是最容易点到的，你可以任意选择手动升星或自动升星模式来强化装备。8星套装也是相对比较容易实现的，升级8星套装的时候适合用手动升星模式。此外，向八星套装努力的时候是可以不用幸运宝石的。但假如你的目标是10星，乃至15星套装的话，为了确保成功，最好加上幸运宝石，不然几率会更低，就算点上去了也会耗费大量的石头与金钱。

打孔镶嵌再加BOSS卡片

除了套装、升星系统外，《兵王》的装备还支持打孔镶嵌宝石。另外，打BOSS时有一定几率掉落BOSS卡，这些BOSS卡也可以镶嵌在时装上，从而提高某些职业特殊属性点。

打孔：给套装打孔需要消耗对应等级的金刚钻，一级孔需要一级金刚钻打造，二级孔则需要相对应的二级金刚钻，以此类推。游戏升级版本后，二至七级的金刚钻只能从一级金刚钻慢慢合上来，因而越高级的钻越加珍贵难得，而七孔套装目前是高手玩家追求的目标之一。

镶嵌：打好孔的装备在镶嵌上相对应的宝石后，可以激活装备隐藏属性。如果对打孔镶嵌的激活属性不满意，可以用重铸材料再次改造。

提升装备的攻击属性有两种选择：增加攻击最大值或增加攻击力，有条件的话最好是选择增加攻击力的激活属性。

不同颜色的镶嵌宝石代表不同的特殊攻击，蓝色宝石是自然伤害、紫色宝石是闪电伤害、黄色宝石是火焰伤害、绿色宝石代表冰霜伤害、红色宝石增加生命上限。时装镶BOSS卡片不仅能增加职业的智力、力量、体质、精神、敏捷等基础属性，达到一定条件还能触发卡片组合属性。


打孔镶嵌界面


万圣节时装


玫瑰花特效

低级装备可升级改造

鉴于打孔、镶嵌、升星需要耗费较大的功夫，《兵王》还有一种针对低等级装备的升级改造方法，只要使用四个高于主装备10级或以上的完美绿装进行改造，就能将主装备提升10级。升级后的装备会保留原有的孔和灵魂属性，不过星级会下降一级。此外，升级不保留原有的镶嵌宝石，需要玩家提前将宝石取下。

50级，90级装备不可用此方法升级。

除此之外，《兵王》还有一些极品武器，唯有特殊副本才能出，王者之师才能赢！比如神兵魔武，是必须在特定的副本产出，并有几率获得的，这种时候就是实力和运气两者必须兼备了。拥有一把极品武器，不仅是无上荣光，也是踏足巅峰战斗力的捷径！全届服也只有少数几人能得到，非常珍贵。


好装备来改造商处

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	奇幻角色扮演
运营公司	第九城市
目前状态	即将公测
官方网站	sxz.the9.com

将于3月进行开放性测试的《神仙传》是由九城旗下火雨网络采用全3D的制作手段，历时3年倾力研发的一款即时制角色扮演类网游。《神仙传》由Power 3D引擎强大的渲染能力和知名音乐团队月之门打造出唯美宏大的视听盛宴；开创全新的GM模式，赋予玩家更高的自由度，同时邀请到梦人神机、无罪、方想等知名作家担任背景故事的编撰。玩家将体验到在九大城池攻城掠地的战斗乐趣；以五大神职、古老门宗和天劫系统为核心的角色养成；以大逃杀、涿鹿之野为核心的16种团队PK；包括奇遇、师徒、姻缘、家族、联盟在内的庞大社交网络；乃至上百个贯穿千年历史的神话副本和活动。

作为《神仙传》的一大特色，GM模式由玩法权限God model，服务权限Game master和收益权限 Get more组成，覆盖了玩家在游戏过程中接触到的方方面面。其最大的特色在于打破了游戏系统对玩家自由造成的障碍，让玩家可以随心所欲的选择自己的游戏方式，并获得最好的服务和最高的回报。今天就让我们来先睹为快，GM模式，到底有何与众不同之处吧!

玩法权限God model

GM玩法权限在传统网游中仅属于极少数人。被称为“GM”的游戏管理者拥有调装备、传送、瞬移、无敌、甚至封号等众多特权，而普通玩家虽然可以通过练级、强化装备等方式有限的提高自身的能力，却永远不能达到“GM”的高度。在有“GM”参与的线上活动中，他们往往会遭受成百上千位玩家的围攻，却依然还能泰然自若，并全身而退。

每一个玩家都渴望拥有GM特权，但GM指令不仅在易用性方面非常不便，更会对整个游戏造成巨大的颠覆，需要经过长时间的开发和测试后才能正式上线。《神仙传》的GM模式正是经过两年研发后的产物。《神仙传》将原本GM使用的控制台指令以图形化的方式集成为一个玩家可以便捷使用的系统，玩家只需轻点图标就能完成前文所述的调装备、瞬移、无敌等多种功能。







GM权限涉及到游戏中的方方面面。比如说，传统游戏的交通工具只有坐骑和道具，在时间和空间上都多有不便。而《神仙传》的玩家则可直接使用GM权限，自由指定地点瞬间传送。又比如，传统游戏中许多道具都需要花钱购买，甚至动用到人民币消费，而《神仙传》的玩家则可以直接从后台刷新道具，自由领取。

《神仙传》在GM权限的开放上还有大量颠覆性的设计，玩家可以自由掌握刷新BOSS的时间，原本被有实力的公会控制的世界BOSS也可以被散人玩家召唤出来杀掉。如果玩家非常仇恨敌对玩家，更可以用GM特权探知到对方的行踪，直接传送到他的身边进行打击报复。《神仙传》的GM特权会分批次的进行更新，在完成功能的开发后，保证对游戏世界没有破坏的前提下对玩家开放。只要玩家想要的游戏方式，都能利用GM特权来实现。



服务权限Game master

《神仙传》在开放GM玩法权限的同时，将全面提升针对性的客户服务，从游戏本身扩展到《神仙传》玩家生活中的方方面面。只要成为《神仙传》的玩家，就能享受到智能机器人小I和七星级客服团队的全方位服务。所谓七星级客服，不仅需要及时有效的解决玩家的各种诉求，耐心解答、细心引导，还要主动排查账号的安全隐患，使玩家游戏省心。同时关注玩家游戏的方方面面，成为玩家的贴心管家。

当玩家的游戏乐趣无法得到有效保证，遭遇频繁维护、停机的困扰时，《神仙传》将根据维护的时间赔偿玩家一定数额的点卡。这项条款已经写入了《神仙传》的游戏公告，在不删档测试时期就开始执行至今，深受玩家的肯定。





从登录游戏开始，客服团队将24小时陪伴玩家左右，直接打破传统游戏客服的规则，全面介入玩家的游戏过程中。玩家每天都有机会请客服帮打副本、做任务，甚至加入攻城战的一方，为其冲锋陷阵，玩家甚至可以自由选择客服的职业和门宗，保证每次行动都能真正解决问题。

对于《神仙传》的玩家来说，完善的用户资料不仅是保证账号安全的重要一环，更能为玩家带来许多惊喜。不同的节日，客服会有不同的礼物如期而至，当在玩家生日的时候，《神仙传》客服会将《神仙传》定制的生日蛋糕寄到玩家的家中。对于《神仙传》的活跃用户，当玩家在游戏中喜结连理的时候，还有客服提供代送玫瑰花、报销蜜月旅行的豪华服务。





收益权限Get more

在《神仙传》GM模式中，玩家将会尊享无限豪礼的收益权限。比如，玩家在刚进入游戏的初期，往往会遇到经济拮据的窘境，《神仙传》将送出面向包括媒体读者、公会、散人在内的特定礼包，收费道具免费发放，游戏金币加速获取，连同极品装备一起保送至玩家到达最高等级。传统游戏送房送车等活动往往只能惠及少数玩家。而《神仙传》的收益权限将覆盖到每一位玩家。作为《神仙传》的玩家，不仅在游戏内能获得实惠，在生活的方方面面都能有所收获，比如优惠看电影、免费开各种会员等等。《神仙传》承诺，从开放性测试开始，每月都有大活动回馈所有支持《神仙传》玩家。

无论是收费游戏，还是免费游戏，装备和财富都是玩家永恒的追求和实力的象征。GM作为游戏中的最高管理者，拥有刷钱、刷经验、刷装备等各种超级权限，无疑让玩家们心驰神往。

GM模式赋予玩家，这种超越常规，几乎等于突破虚拟世界规则极限的玩法必然要经过长时间的考量和测试，稍有疏漏，往往就是会给游戏秩序造成毁灭性的打击。《神仙传》GM模式已经开发并内部试验两年之久，已经达到了保障游戏秩序和赋予玩家权限的合理平衡，将会逐步的开放，观测收集游戏的实际反应，最后做到全部开放，让玩家在《神仙传》中畅享GM权限。



小编玩什么?











2012年2月 电攻网游风云榜

1
星期日



4
星期



1
星期

1
星期

22
星期日

23
星期一

24
星期二

2
星期

29
星期日



1
星期

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电脑乐园 游戏攻略

热门网游测试时间表

2012年春节前夕

4 期三



7 星期六

1 期三



8 期三

5 期三

26 星期四

27 星期五

28 星期六

1 期三



2月十大新游期待榜

1）剑灵 —
bns.qq.com

2）第九大陆 ↑
c9.qq.com

3）暗黑破坏神3 ↓
www.diablo3.com

4）笑傲江湖 —
xa.wanmei.com

5）刀剑2 ↓
d2.qq.com

6）斗战神 ↑
dzs.qq.com

7）巫师之怒 ↓
allods.ztgame.com

8）千年之王 ↑
qn.sdo.com

9）仙境传说2 ↑
www.ragnarokonline2.com

10）上古世纪 ↑
age.qq.com

2月十大网游排行榜

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

游戏名称	游戏评分
魔兽世界	CGWS:8.68分
九阴真经	CGWS:8.41分
封神	CGWS:8.16分
功夫英雄	CGWS:8.16分
水浒无双	CGWS:8.15分
神魔大陆	CGWS:8.08分
书剑恩仇录	CGWS:8.00分
神鬼世界	CGWS:7.99分
天下3	CGWS:7.97分
斩魂	CGWS:7.83分

2月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
神仙道	sxd.xdwan.cn
烽火战国	zg.qq.com
盛世三国	sg.xd.com
英雄王座	yxwz.2918.com
火影世界	www.huoying.com
飘渺西游	pmxy.wan5d.com
战魂风云	zhfy.webgame.com.cn
龙将	long.feesee.com
一骑当先	1.9787.com
山海创世录	sh.51wan.com



三个骑士和一只野兽之间黯然断魂的故事

DOTA6.73新英雄透底



第一位骑士：骑马的骑士
军团指挥官·特斯丁

军团首领特斯丁本来是村里的有为青年，大家对他的未来也抱有很大希望。可哪能想到，一次感情上的变故让他的性情大变。因为对“那位朋友”的追求没有一个结果，他深深陷入了自卑与迷惘。碰上情场败北时，骑士难免英雄气短，泪洒衣襟。

别看这个大嘴的骑士喜欢野蛮冲锋，他的内心也曾有过细腻的感情

决斗 D

因为在感情上的失落，特斯丁常会含着泪要求与一名敌方英雄进行决斗，决斗开始后他们会被强迫攻击对方，期间不能使用任何技能和物品。获胜者（对手死亡）将永久增加10点攻击力，如果决斗结束时没有人死亡则无任何影响。

施法距离 100
冷却时间 50
魔法消耗 75
等级1-决斗持续4秒
等级2-决斗持续4.75秒
等级3-决斗持续5.5秒

军团指挥官的大招是一个真男人的技能。它在敌人身上的效果就像是中了末日的大招一样，可以消除掉对面大部分的被动技能和被动物品效果。在决斗期间，只要有一方面的英雄挂了，另一方面就能增加攻击力，所以这个技能常被用来GANK对面的物理后期。它的持续时间是优点，100施法距离是缺点。如果想要在决斗中取得好成绩，出一件刃甲是非常不错的选择。

勇气之霎 被动

肉体上的痛苦能把他从失恋的痛苦中暂时解放出来。每当骑士遭到攻击，他都有一定概率获得勇气之霎，立刻进行一次攻击（该攻击有额外的吸血效果）

等级1-16%概率，获得20%吸血
等级2-18%概率，获得40%吸血
等级3-20概率，获得60%吸血
等级4-22概率，获得80%吸血

他的被动技能和斧王的被动技能有些类似，但是实际作用稍有差别——它的被动技能更加后期向，当你能A到对面的时候，这个技能才会发挥出作用。

压倒性优势 W

特斯丁为情所伤，但求一死。越多的敌人反而能让他越兴奋。他善用敌人的数量反抗他们，该技能根据敌人的数量造成伤害，同时在7秒内提升你（范围内9%*敌人英雄数量+3%*敌人士兵数量的移动速度，对照换单位额外造成相当于其最大50%生命值的伤害）

作用范围 315
施法距离 1000
冷却时间 18
魔法消耗 100
等级1-造成60+10*敌人数量的伤害
等级2-造成120+10*敌人数量的伤害
等级3-造成180+10*敌人数量的伤害
等级4-造成240+10*敌人数量的伤害

W技能在几乎就是一个小型版本的老牛大招，在防御对方PUSH的时候有很大作用。

强攻 T

这个世界上再也没有什么值得他留恋的。任何的限制技能都不可能再牵绊住特斯丁。这个技能可以解除置于友军的一切负面效果和控制技能，并额外给与其攻击速度和生命恢复速率。持续4秒（可对自己施放）

冷却时间 15
魔法消耗 80/90/100/110
等级1-提升60点攻击速度，30点/秒的生命恢复速率
等级2-提升80点攻击速度，40点/秒的生命恢复速率
等级3-提升100点攻击速度，50点/秒的生命恢复速率
等级4-提升120点攻击速度，60点/秒的生命恢复速率

它的T技能可以在混线的时候回血，输出的时候给加攻，团战的时候关键的英雄。

这位曾经的大好青年，现在变成了伤心人。他在战场上可以作为一个不错的伤害吸收者。如果您是一个受过情伤的玩家，一定能在他身上感到惺惺相惜的认同感。军团指挥官的出装比较自由，可以先锋挑战刃甲偏向肉装做一个半肉，也可以臂章缴械刀偏向输出做一个伪Carry。但无论如何，使用该英雄都需要黯然的心情，被队友卖也很正常。



第二位骑士：骑鸟的骑士
天怒法师·扎贡纳斯

天怒法师本来也是一名倜傥的高等精灵。但他一遇到“那位朋友”也就是遇到了人生中的劫。虽然他和军团指挥官特斯丁一样，最终不能得到“那位朋友”，但是天怒法师扎贡纳斯对抛弃自己的人仍一往情深，对逝去的爱情充满美好的回忆与幻想。这种自欺欺人的想法让他变得非常危险。他否认失恋存在，而陷入了单相思的泥潭，而且逢人就喜欢诉说自己的情感经历。在失恋后，天怒法师发现自己对失恋的投入甚至比对恋爱的投入还要倾心，他简直喜欢上了这种忧愁的状态。



在经历了感情风波后，经人介绍，天怒法师骑上了龙鹰，也成为了一名骑士。

奥术箭 C

天怒法师向目标倾吐自己的悔恨、遗憾、留恋、惆怅、失望、孤独和自卑，这些唧唧歪歪的恶心话能伤害他的对手。

恶心话飞行缓慢，拥有325范围的视野。

施法距离	800
冷却时间	5/4/3/2
魔法消耗	90

等级1-造成60+1.5X法师智力值的伤害
等级2-造成80+1.5X法师智力的伤害
等级3-造成100+1.5X法师智力的伤害
等级4-造成120+1.5X法师智力的伤害

天怒1技能飞行速度缓慢，并且是有视野的，可以在上个技能没打中别人之前，再放出下一个技能，就好像是连续技一样，跟着别人一直打。

震荡射击 T

通过祥林嫂一般的直觉，天怒法师向最近的一个可见敌方英雄诉说心中理不清的爱与恨，怨与愁。当他的悲惨故事飘入目标耳中时。同时对其附近200范围内所有敌人造成伤害和40%的减速，持续4秒

施法距离	1600
冷却时间	20
魔法消耗	110

等级1-50点伤害
等级2-100点伤害
等级3-150点伤害
等级4-200点伤害

2技能的亮点是高达1600的射程，它的飞行速度也正正好好不快不慢，非常适合gank先手。

上古封印 R

扎纳内斯对敌人展示自己心灵的伤疤，增加对方受到的法术伤害，同时使目标沉默

施法距离	700
冷却时间	11
魔法消耗	80/90/100/110

等级1-受到法术伤害增加18%，持续3秒
等级2-受到法术伤害增加24%，持续4秒
等级3-受到法术伤害增加30%，持续5秒
等级4-受到法术伤害增加36%，持续6秒

3技能的伤害加深配合1技能的成长特性，让天怒法师和宙斯一样在中后期也能有一定输出。3技能的另一个强力之处就是长达6秒的沉默时间，控制对方的关键英雄非常有用。



龙鹰纤细的身形非常符合天怒法师的胃口，他就是一个纤细的人

神秘之耀 E

鸟骑士释放自己的心理负荷，诉说他最终级的悲情故事，召唤出一个致命的精神打击力场来摧毁敌人。2秒内对区域中的敌方英雄造成大量伤害，伤害平摊到每个英雄上

作用范围	170
施法距离	1200
冷却时间	60/40/20
魔法消耗	350/575/800

等级1-600点伤害
等级2-900点伤害
等级3-1200点伤害

天怒法师的大招比较犀利，基础伤害非常高。虽说是缓缓造成伤害，但是那个动画效果是淡悠悠的显示，如果不注意的话，还是会有青年误入圈套的。（如果你在对面安插有演员，那就更容易释放这个技能了。）另外大招的释放距离有1200，这就允许天怒法师在安全的距离上配合前排一些简单的控制技能秒人。



骑鸟的骑士随时准备从天而降，向对方大倒苦水，让对方痛不欲生

天怒法师是顺风GANK很美好的法师。首先有315的速度和600射程，虽然弹道一般般，但配合1技能磨磨人家还是可以的。（这次受折磨的灵魂也加强到了315速度和600射程，弹道也好，也适合现在奶推PUSH的节奏。目测会火。）在装备选择上，天怒法师会比较需要智力属性，因为主力输出的1技能仅有2秒CD，大招又有高达800的恐怖魔耗，所以出一些撑蓝的装备也是有必要的。当然，如果你喜欢简单暴力，大根也是很好的选择。天怒的弱点是团战能力一般，逃生技能没有，控制技能尴尬。在人多的情况下就不能很好地敞开心扉与人交流了。而且由于技能释放动画的特殊性，它还会被刃甲这件装备克制。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



第三位骑士：骑机器的骑士

地精撕裂者·瑞兹拉克

地精瑞兹拉克虽然其貌不扬（有人大概会觉得他丑陋），但是也怀有一颗想要爱与被爱的心。和另外两位骑士不同，被“哪位朋友”拒绝后，地精撕裂者从此玩世不恭，得过且过，寻求刺激，发泄心中不满。

这种变化表现为移情——把情感转移到失恋对象以外的其他人或事上。这位骑着机器的骑士在失恋后，与手中的电锯发展出了更为密切的关系。他积极参加伐木娱乐活动，释放苦闷，陶冶性情；同时他还把自己融化到大自然的博大胸怀中，每日伐木，以得到心灵的抚慰。

活性护甲 被动

经历过了感情的变故，地精的脸皮变厚了。每当机器骑士受到物理攻击，他都能被动提升1点护甲和1点/秒的生命恢复速率，每次提升效果持续16秒。

等级1-效果最多叠加4次
等级2-效果最多叠加8次
等级3-效果最多叠加12次
等级4-效果最多叠加16次

他的被动技能也很实用，初期点1点就能在线上获得很强的抗压能力。

锯齿飞轮 C

机器骑士对圆圆的电锯和粗壮的树干有着狂热的喜爱。他会将手中的主锯条射向目标区域，锯条会高速旋转，切割碰到的所有敌方单位，造成伤害并减速，受影响单位每损失5%的生命都会被额外降低5%的速度。可以摧毁树木。当飞锯发射出去时，机器骑士无法攻击。（英雄攻击，魔法伤害）

施法距离	1200
冷却时间	8
魔法消耗	125/150/175+20/25/30

等级1-飞行时伤害100，达到目标区域伤害50/秒
等级2-飞行时上海140，达到目标区域伤害75/秒
等级3-飞行时伤害180，达到目标区域伤害100/秒

撕裂者的大招是一个可以持续引导的技能，但是您可千万别忘了把它收回来，因为它的持续范围还是相对渺小的。除非是有队友配合或者是在特殊的地形下，一般地精的大招还是放出去后马上收回来比较容易打到人，两下神圣伤害也会比较给力。

感情受挫，地精的心理活动产生了一系列的变化



这位恋物癖的地精同志是一个非常强力的英雄。虽然在版本更新的初期大家稍稍低估了它的能力。要知道，他的技能居然全都是神圣伤害，在DOTA界从来还没出现过这样的事情。它的4秒短CD的切入切出技能使得它有了和敌人慢慢浪的资本。地精的D技能和C技能又都是8秒CD，正好可以配合T技能一波来回的节奏。这位恋物癖的真正实力需要飘着打，才能发挥出来。一方面靠着自己的神奇机动性在战斗中勾引别人，一方面依靠被动技能保持生存能力。

伐木锯链 T

地精撕裂者发射一条锯链嵌入树干里，然后把自己拉向那棵树。你在行进过程中会对仍和碰撞到的敌方单位造成伤害。（英雄攻击 魔法伤害）

施法距离	800/1000/1200/1400
冷却时间	4
魔法消耗	60/70/80/90

等级1-造成80点伤害
等级2-造成120点伤害
等级3-造成160点伤害
等级4-造成200点伤害

它有一个4秒CD的IN-OUT技能。IN-OUT技能就是我们俗称的“切入切出技”。只要注意走位和释放时机，地精的T技能甚至可以当做变体精灵的波浪形态来用，更变态的是这个技能1级就是4秒CD。痛苦女王直接要哭了。

死亡旋风 D

机器骑士挥舞锋利的刀刃造成范围伤害，并降低不幸靠得过近的敌方英雄15%主要属性，持续7秒，如果在途中砍倒了树木，则会造成神圣伤害。

作用范围	300
冷却时间	8
魔法消耗	70/80/90/100

等级1-造成100点伤害
等级2-造成150点伤害
等级3-造成200点伤害
等级4-造成250点伤害

他是一个收兵非常快的英雄。他的1技能配合大招，在线上能够给你非常强大的推线能力。技能描述中“在途中砍倒了树木”其实是只要技能释放范围内有树木，它就会清掉那些树，并造成神圣伤害。降低敌方英雄15%的主要属性非常克制力量型的英雄。

他们心中的野兽
灰烬之灵·新



新——就是让三位骑士魂牵梦绕的“那位朋友”。大家对他又爱又恨。新自己也知道三个骑士对他的一片痴情，但是如何在三人之间协调好，则一点办法都没有。虽然他觉得3个骑士都很优秀，都是人中俊杰，但可惜自己只有一个身体，不能同时委身于3个人。此种惆怅，又有谁能了解啊。

烧灼锁链 C

新的天生魅力让他释放出三个绳索来缠绕住附近的敌人，将他们困住并造成持续伤害

作用范围　400
冷却时间　14/12/10/8
魔法消耗　110
等级1-持续2秒，每秒造成40点伤害
等级2-持续2秒，每秒造成60点伤害
等级3-持续3秒，每秒造成80点伤害
等级4-持续3秒，每秒造成100点伤害

火熊猫的第一个技能有着非常长的控制时间，效果是固定位置，被困住的敌人仍然可以攻击和施法。它会随机控制范围内的3个目标，所以在周围仅有英雄时释放效果比较稳。由于这个技能的成长可以降低CD时间，所以可以考虑优先升级。

无影拳 T

面对乱糟糟的感情纠纷，新决意快刀斩乱麻，以闪电般的速度横冲直撞，攻击目标区域内所有敌人，随后返回所在位置。对英雄额外造成伤害，对非英雄单位造成的伤害减少50%

作用范围　250/350/450/550
施法距离　700
冷却时间　30/22/14/6
魔法消耗　50
等级1-30点额外伤害
等级2-60点额外伤害
等级3-90点额外伤害
等级4-120点额外伤害

新的第二个技能是他强力的关键所在：T技能相当于是一个小型的无敌斩，可以躲各种技能，看着锤子或者什么技能快过来的时候找敌方单位T一下就行了。6s一次，剑圣的大招在他面前泪流满面。全dota大概只有Puck可以和他有相当的免伤能力。T这个技能不但可以无敌，还能无端获得目标区域视野。这个和蓝猫的R有空中视野是一样的。比如人家打肉山，你过去T一下，蹭了血还能开视野，打完了你还在施法时候的原点位置，非常安全。另外，T的过程中可以使用技能，所以如果您的手速够快，可以T在对面英雄身上的瞬间点C困住别人，这就是跳刀老树大的效果。

火焰壁垒 E

新用一套陈腐的传统观念将自己包裹起来，这一套老花样能吸收大量魔法伤害，同时对周围400范围的敌人造成持续伤害，持续8/12/16/20秒（或伤害吸收达到上限）

冷却时间　35
魔法消耗　80/90/100/110
等级1-吸收100点伤害；每秒造成30点伤害
等级2-吸收250点伤害；每秒造成35点伤害
等级3-吸收400点伤害；每秒造成40点伤害
等级4-吸收550点伤害；每秒造成45点伤害

它的第三招能够吸收高达600点魔法伤害，但是本身耗费魔法较多，一开始升级可能让蓝比较吃紧。但还是可以加1点，在T之前开启这个盾，T的时间可以同时烫对面，也是一笔不小的伤害。

火之余烬 F-R

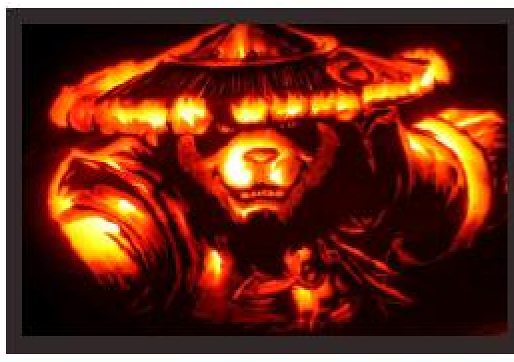
为了同时满足3位骑士的情感需要，火熊猫能将自身充能，每隔30秒可以创造出一个火之余烬，最多拥有3个。释放能量时，会指示一个火之余烬奔向目标地点（速度为你移动速度的2.5倍）。新可以通过他的副技能冲出去，一次引爆火之余烬，对周围450范围内敌人造成伤害，并达到最后指定的那个火之余烬的地点，火之余烬最多存活45秒，放置火之余烬的技能基于你的充能点数，并非冷却时间或魔法消耗

施法距离　1500
激活魔法消耗　150
等级1-造成140点范围伤害
等级2-造成180点范围伤害
等级3-造成220点范围伤害

火熊猫的大招是它的个人魅力所在。因为被3个骑士追求，新能用神秘的力量把自己分成三份，同时满足3个人的需求。他每次填补自己的影子留下的空虚，都会对周围的单位造成伤害。这个技能让红熊猫有了蓝熊猫差不多的机动能力。3次追击可以让火熊猫有“切后排”的能力。如果是大顺风，可以选择朝一个方向同时放出3个幻象，然后用一次逼近干掉对方。这种一枪三鸟的打法非常有气势。大招需要注意的是它充能需要30秒，平时还要注意节约能量点。150点的魔法消耗也是比较大的成本。



熊猫家族的3兄弟都是万人迷，据可靠谣言，大地熊猫将会在DOTA6.74中发布



当他离开你的时候，会在你的心中铭刻下深深的烙印

这只火熊猫一般认为新是6.73版本最强的新英雄。在出装方面，火熊猫需要撑一定的蓝，以保证自己的技能释放；出一个瓶子配合大招的全地图传送，也能让他有很高的续航能力；因为T技能可以触发物品特效，所以也有火熊猫出黯灭，电锤和狂战的打法。



纪元2070
野蛮开发大战生态主义

游戏类型	即时战略	发售日期	2011年11月
		游戏公司	育碧
游戏特点	策略经营		
推荐人群	对于城市布局、建造以及航海有兴趣的RTS玩家		

虽然冠有“纪元”的头衔，但育碧的纪元系列真的不是什么历史正剧游戏，比方说《纪元1404》，背景是十字军东征时期，但是上帝的子民却能和穆斯林们友好相处，比眼下的世界还要和谐百倍，而育碧的新作《纪元2070》就更具科幻色彩了！

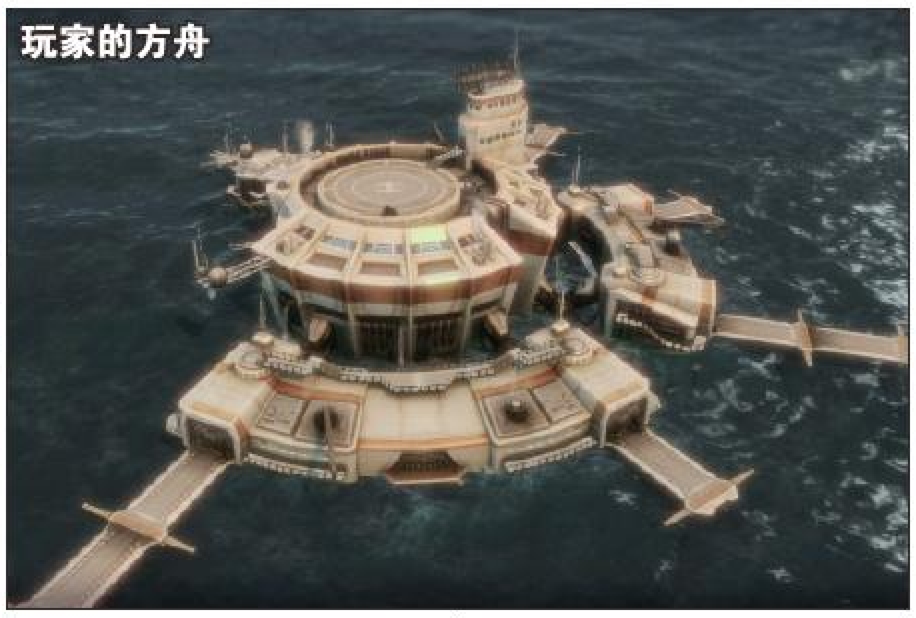
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

开着方舟占领岛屿

《纪元2070》的时间设定在距今58年以后，全球变暖导致海平面上升的预言在游戏中成为了现实，旧时代的各种秩序被统统打乱，而不断变动的海岸线却也带来了肥沃的土壤和新的机遇！有幸拿到船票的玩家，成了某个高科技方舟的管理者，在人工智能系统EVE的协助下，开发并经营可供难民们定居的岛屿就成了游戏的目标。

方舟

所谓的方舟，是一种海上研发平台，从某种角度而言，这个庞大的海上漂浮体还带有一定的航母性质。不过既然被称作方舟，自然不是随便什么人都能搭乘的，何况这东西可以用来占领岛屿。所以身为方舟船长的你，在游戏里可是很吃香的哟！



玩家的方舟



其他势力的方舟

工业集团环球信托公司

全球最大的能源集团（财大气粗口气大）。工业集团因为开发13区的两年计划而和玩家进行接触，不过因为过于急功近利，将未经测试的部件加装大坝，导致水漫13区。后来发生的原油泄漏事件也和这家倒霉公司有关。



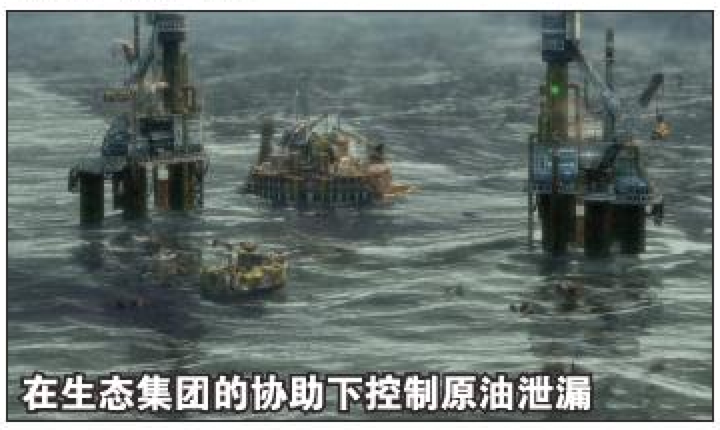
市民抗议13区大坝爆炸事件

S.A.A.T

名为S.A.A.T.的科技集团，其最了不起的科研成就就是方舟。另外，人工智能系统EVE也是由S.A.A.T.所开发的。S.A.A.T和玩家接触的比较晚，他们同玩家建立合作的缘由是寻找某个失踪的方舟。总体而言，这是一个中立的高科技组织。

伊甸园创新公司

简称生态集团，作为全球性质的组织，其主张的绿色科技和工业集团有不少冲突。生态集团和玩家首度接触的起因是原油泄漏事件。



在生态集团的协助下控制原油泄漏

EVE

EVE：拥有萝莉外观的人工智能系统，会在整个游戏中给予玩家各种建议。而且正如EVE自我介绍的那样，你可以完全信赖她。



差别迥异的两类集团建筑

说到游戏主题，《纪元1404》的核心思想无疑是向玩家传递爱和宽容的明智，而《纪元2070》要说的则是环保。

游戏一开始，移居方舟的幸存人类需要寻找可供定居的岛屿本身就点亮了主题，而后续任务设定的处理崩坏的大坝、解决原油泄漏造成的生态灾难无一不是制作团队的有心设计。正如公益广告所说的“地球很美但也很脆弱”，为了长久的生计，暴力开发唯一的地球是不是太不明智了？不过在经济利益的驱使下，人们总难免嘴上说一套，实际上做另一套，而两种截然不同的海岛开发形式就是对玩家立场的考验。



可以自由选择建造生态集体或工业集团的建筑

游戏里，工业集团和生态集团是通过不断建造城市并笼络像玩家这样的方舟船长来争夺地盘的。这两个势力会先后将自己的建筑模式引荐给玩家。建设岛屿的时候，两个集团的建筑是可以共存的。但在土地资源资源有限的前提下，两者中的一方将不可避免地被剔除出去。如何抉择就在于玩家的选择。

《纪元2070》中，玩家的主要收入来自税收，建立更多的民居是扩大税收的一个方式，但是居民们的消费需求也会随之水涨船高（你也可以关闭民居的升级权限，但这样就无法发展城市）。需要注意的是，大部分的生产建筑都会耗费相当比例的维护费及电力，并会对环境造成负面影响。而一旦环境过于恶化，导致居民搬迁，将严重影响到你的收入！为此，在发展中寻求平衡之道就是游戏的重点了。总的来说，这一核心设计贯穿了纪元所有系列。



工业集团的民居，四周一片光秃秃。

生态集团的民居真正体现了“少生孩子多种树”的理念。

说起来，《纪元1404》中也有两种类型的建筑可以供玩家建造，不过，每个岛屿只能允许存在一种类型的建筑，和2070的混搭格局完全不同。







各个阶级的居民满意度都取决于很多方面，包括：税收、消费品、环境因素、建筑格局

比较一下双方的基础设施，你将发现工业集团的建筑拥有产值高、维护费低廉的优势，但是，工业集团的建筑在环境影响方面的表现就乏善可陈了。生态集团的建筑则比较吃维护费，产值相对也不怎么样，唯一的亮点是对环境造成的影响真心小。

除了上述可以通过游戏数据来反映的问题以外，两类建筑也存在非常明显的结构差异。好吧，“长相”并不是问题，但是“长相”影响到的占地面积才是一个问题，要知道土地面积是有限的。这里就挑几个明显的例子来加以说明。

初级嗜好品生产建筑



茶场
生态集团的初级嗜好品生产建筑
维护费10、耗电1、-0环境指数



酒厂
工业集团的初级嗜好品生产建筑
维护费5、耗电1、-2环境指数

要想让酒厂满效率工作，你需要附加建造2座方形稻田。而要想让茶场满效率工作，你则要附加建造3座圆形茶园！学过几何的都知道圆形的占地面积大，何况要造3座！

初级电力供应



风力发电站
生态集团的供电设施
维护费25、在71%效率的情况下供电10、-0环境指数



火力发电站
工业集团的供电设施，需要搭配旋转式挖掘机提供足够的煤炭
两者的维护费用总和是20、满效率的情况下供电60、-20环境指数

风力发电站仅占一个民宅的建筑面积，表面上看起，这个设施相当的不错，但要想让其满效率工作必须保证其覆盖的范围内没有其他风力发电站，否则，发电站的供电效率会大打折扣。在建筑面积上，火力发电站加旋转式挖掘机约占5个民宅面积，但是它不会像风力发电站那样存在覆盖范围的问题，一台机组就有很高的供电量，维护费用也低廉一些，但对环境造成的影响就大得多了。



航海冒险以及贸易玩法

在《纪元1404》中，开着船只在各个港口中进行贸易，利用自己的舰队打击敌人可以说是再寻常不过的玩法了，而这些玩法在《纪元2070》中也有所保留，甚至大有提升！事实上，游戏中的很多工作，譬如护航任务、采集水样标本、在各个方舟间进行贸易和执行任务，都需要通过船只来执行。同时，游戏也为玩家提供了多种类型的可建船只，不过建造高级船只的前提条件是你的海岛达到一定的发展度。也就是说，如果你经营的岛屿还没有发展出工程师级别的市民入住的情形，就别谈高级船只了。



纪元1404中的海航画面

船只的用途



1 在其他港口及方舟间交易货物

最后一提，这一代游戏也和上作一样可以利用F1键来开启相机视角，当岛屿建设到一定程度，或将船只派遣出海后，试着F1一下来欣赏自己的杰作吧！



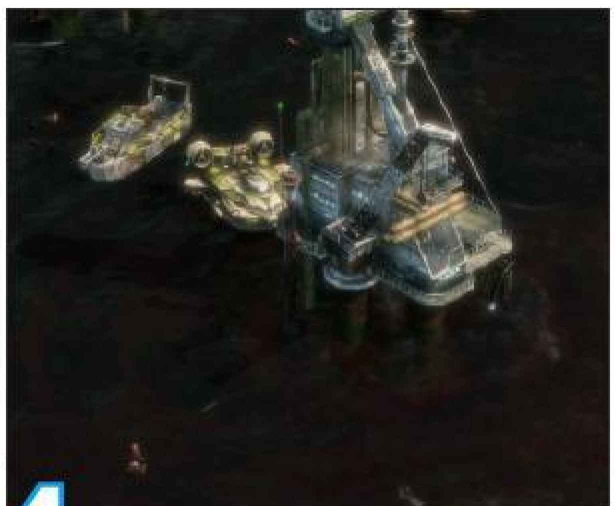
2 海上战斗

首次海上战斗发生在一次护航任务中，初期的舰艇就可以隔着两个船位的距离不断爆敌船的菊花！



3 占领岛屿

占领岛屿可不是开着方舟一头朝岛屿撞上去！而是让你的舰艇带足建造物质首先在岛屿的海岸线上建造一个仓库。当你拥有第一个沿海仓库以后，才能以仓库的辐射范围来建造其他设施。



4 执行各种任务

13区大坝爆炸事件后，带着工具执行善后任务，原油泄漏事件后，带着采集工具收集水体样本……还有各种打捞任务统统都要用到船只。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



FALCOM你给我跪下
妖々剣戟夢想

游戏类型	动作冒险	发售日期	2011年12月30日
		游戏公司	あんかけスパ
游戏特点	高水准同人制作游戏		
推荐人群	喜欢伊苏型冒险游戏的玩家		

本作其实和FALCOM真的是一点关系都没有，所以这个标题乍看之下很有FALCOM躺着也中枪的感觉。不过实际上一点也不怨，其实这部“伊苏”风格的游戏是出自一个同人社团之手，而其画面水准和音乐质量都已经可以和被FANS们称之为万年不思进取的FALCOM一较高下，可谓是即让喜欢伊苏风格的玩家高兴——如此出色的风格继承作，又让伊苏玩家受伤——FALCOM不思进取的感觉油然而生。

斩击

普通攻击，一开始可以进行最多的四次连段但是之后可以接续各种特殊攻击后再进行连段攻击，是平时的主要攻击手段。



灵击波



水月斩

消耗两格灵力，威力最大以及范围最广的攻击，而且有着相当的无敌时间。虽然说了这么多的好处，不过由于消耗的问题所以不能经常使用，但是在面对大量杂兵以及最终战的时候有着相当不错的效果。



灵突

消耗一格灵力，最实用的攻击手段，向前进行一下突进便于你进行之后的斩击。统计的时候可以让你处于短时间的完全无敌状态，再加上极低的消耗可以说是应多大多数BOSS战的法宝。





符卡 空观剑『六根清净斩』

妖梦的符卡，相当于其他游戏中的必杀技，你需要在蓄力槽全满的时候才可以使用。使用后处于无敌状态，在短时间的硬直后向前挥出一剑，如击中的话便会真正发动此招。这让你在BOSS战的时候瞬间造成大量伤害进行最后一击。



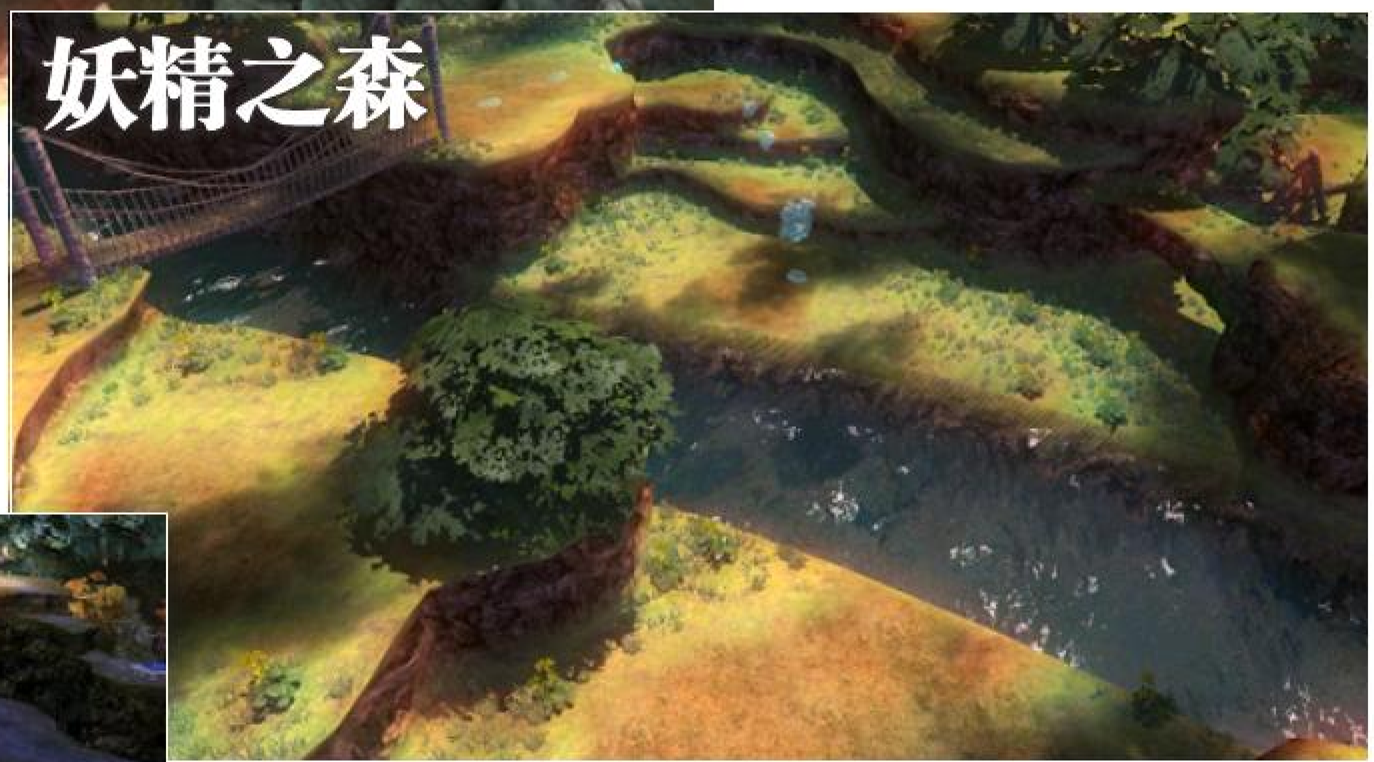
半人半灵的庭师
魂魄妖梦

本作的女主角，本人是半人半幽灵的体质，所以一直身边一直有着一个类似麻薯的东西跟在身边，其实是其幽灵半身。继承着魂魄家的职务，是冥界白玉楼的庭院管理者，以及大小姐幽幽子的侍从和保姆。虽然实力优秀不过弱气和天真的性格使其成为周围人、特别是主人幽幽子玩弄的对下岗，本作有时因为大小姐的关系外出修行……



名词解释：幻想乡

同人社团“上海爱莉丝幻乐团”制作的弹幕射击游戏“东方Project”系列中的架空世界，也是本作的故事发生地。理论上幻想乡处于现代日本的某地但是被“博丽大结界”包裹着，所谓外面的人无法知晓其存在，而里面存在的住人与各类幻想妖怪也无法出来。当然由于整个地图相当的大，所以本作也仅仅出现了很少的一部分地图。幻想乡中的居民如果不问年龄的话多为少女。还是那边的人类清醒一点吧，没有主角光环的你就算你闯进结界也只是里面妖怪少女们的食物……



↑ 有玄武岩堆嵌而成的，有着不少洞穴潜伏着危机，也有可能遇到一些奇怪的家伙。

→ 幻想乡最大的原始森林，由于实在太大了所以里面有什么都不奇怪。妖精数量很多，特产是蘑菇……很好看、吃了会有未知反应的那种……





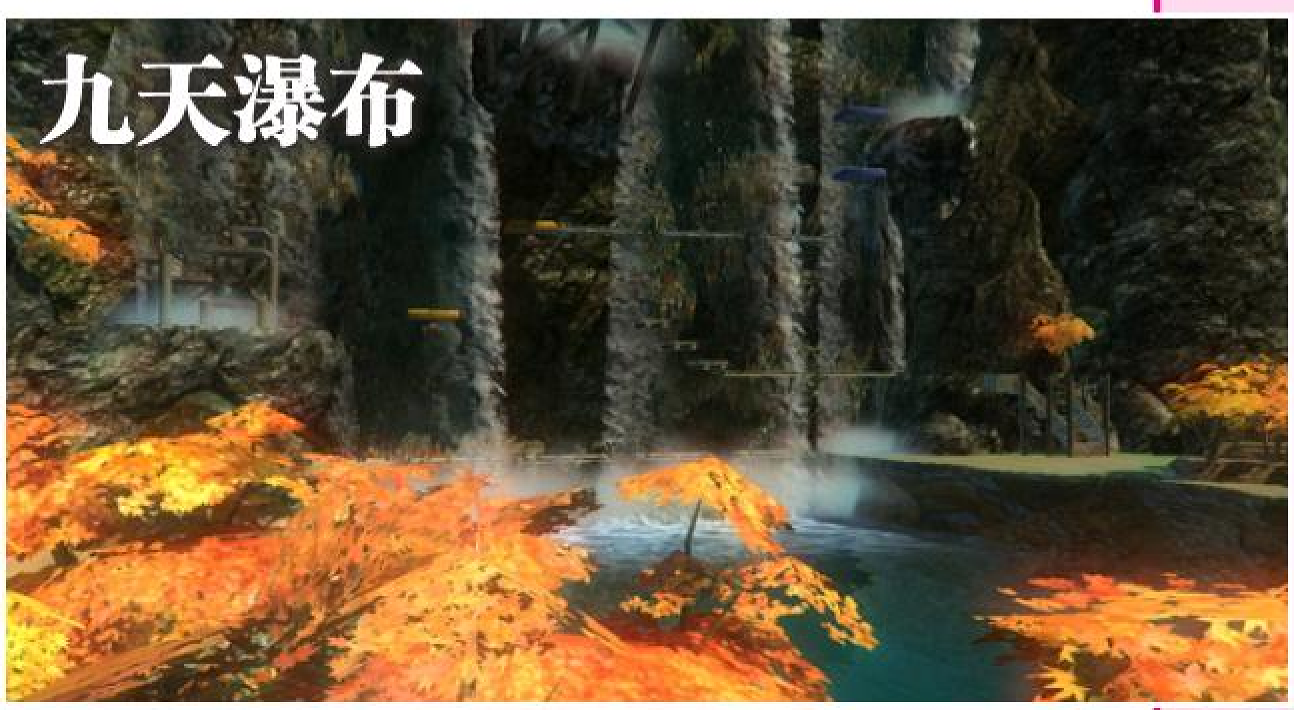
↑ 要参拜神社必须经过的道路，传说中很荒芜的地方，实际一见果然很荒芜……能通过这条道到达神社的相比根本就不需要参拜求神保佑吧……

→ 通向冥界的门口，亡灵的聚集地，所以我说了这里到底和博丽神社步道有什么区别啊……

符卡战

原作系列的特点之一，每一个角色都有数种符合自己特点的符卡，使用后有着如同必杀技的效果，作为同人的本作自然也很好的继承了。在之前的介绍中也提到过妖梦在本作中可以使用自己的某张符卡作为必杀技。而作为各路BOSS门自然也有着自己的绝招，而且肯定比你声势浩大。在BOSS战的时候符卡的出现是强制的，所以你是不可能通过快速杀敌之类的方法来逃避。符卡启动的时候画面会一暗，也就是说为的暗转状态，开启后BOSS进入无敌状态然后发出华丽的弹幕攻击，在这段时间内你必须进行躲避，来体验华丽弹幕的到来吧。





↑ 处于妖怪山处，高地落差很大，是人类难以涉足之地，据说还有着强力的看门人（狗？）。

小小的冰精
琪露诺

之前败给一个红白，
现在再加上绿色的，
都可以组成意呆利
国旗啦（泪奔）！！



原作者在某次游戏说明文件中特别在此角色旁边标上了数字⑨，然后注明是笨蛋……所以这个真的是笨蛋。妖精中最强的存在，会发射大量的弹幕进行看似眼花缭乱的攻击，但是实际上弹幕规律的可悲所以很好夺，智商是硬伤。本作最强的冰球攻击可以被你的攻击直接弹回去。欺负新手时或许看起来很威武，不过遇到老手就是各种虐。





普通的魔法使
雾雨魔理沙

要我告诉你的话
就打倒我吧。



自称普通的魔法使，虽然魔法使这个究竟能不能算普通实在有待权商。幻想乡中的人生赢家，把妹的“高帅富”阶层，但是却本人毫无自觉，罪孽慎重的女人……爱好是搜集奇怪的蘑菇、喝酒、弹幕决斗、还有收集“破烂”。虽然本人认为是真的破烂，不过其实总是会蕴含奇怪的力量。拥有宝物“八卦炉”，可以让她进行各种魔炮攻击。



符卡 邪恋『简单上手的支配闪光』

当受到一定伤害后就会使用，战斗中会用上两次。被最粗的魔炮扫到就直接出局了，所以需要你快速绕圈躲避，散射的星星也是很大的麻烦。顺便说一下“邪恋”就是不伦之恋，而之后的符文卡原日文文字中分别有“有结果、成功”和“容易”的意思，也就是不伦之恋也很容易搞定……

下位哨戒天狗
犬走椛



看守妖怪山的看门人，或者说看门狗。是幻想乡少有的认真、正直的好孩子，比妖梦还要天然，但是在幻想乡认真的人是没几个有好结果的……所以也经常被周围的人调戏和玩弄，由上级安排的射命丸文的跟班。虽然本应该是和妖梦同命相连的对象，不过因为有着不然人类通过的看守处刚刚被灵梦硬闯，所以面对半人半灵的奇怪东西就怄气的加上了幽灵也不能通行的自主规定。

那么就决定了……
从今天起幽灵也
不能通过。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

乐园的巫女
博丽灵梦



本职应该是幻想乡城管这样一个阶级的，不过实际上本人怕麻烦到懒得怕麻烦的地步，本身就是一个麻烦的存在。虽然巫女的能力很强，不过由于进神社的道路实在是比过鬼屋有过之而不及，这点百闻不如一见，经过游戏的玩家一定深有体会。所以根本没有人去参拜神社投香火钱，也就说说很穷。虽然看起来是这样，不过实际上实力是幻想乡数一数二，多样化的符咒虽然单体攻击看起来不高，不过实际上不经意间就将你陷入死地。博丽其实是某种清酒的名称，还有妖梦来的时候没有带上十万香火钱……

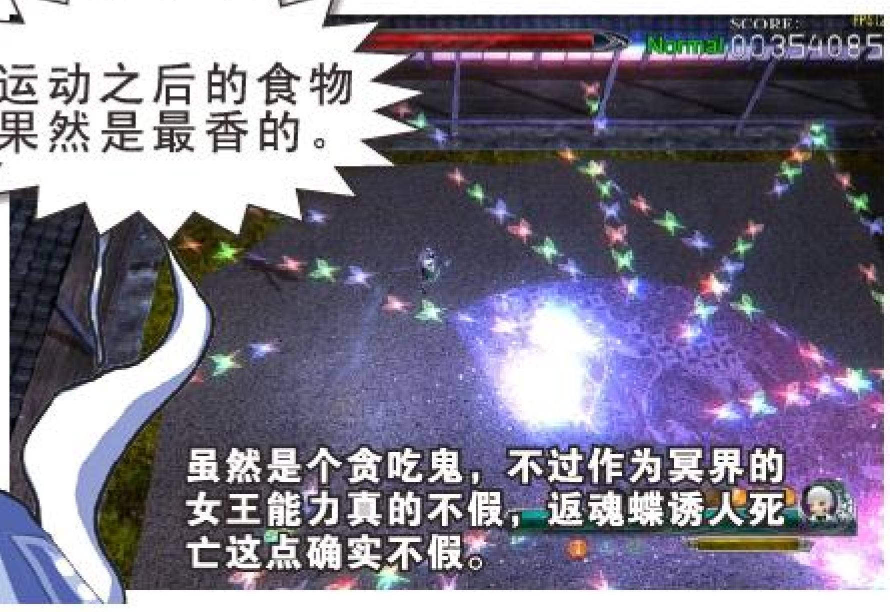
符卡 灵符『梦想封印』



连续发射大量跟踪性质的阴阳玉，理应是极强的一招，不过似乎由于其他招式太强力了，所以此符卡在游戏中的表现明显缩水了。利用快速移动和灵突可以很方便的躲过，不说就像其他招式的性质一样，想要每一次都完美的躲过也不是那么容易。

天衣无缝的亡灵
西行寺 幽幽子





看似是高贵的冥界女王实际上是个贪吃鬼、看似很像黑幕的策划者实际上是个贪吃鬼、看似老是欺负妖梦的女主人实际上是个贪吃鬼——这个好像没什么关系……拥有“操纵死亡程度的能力”以华丽的弹幕，让人如痴如醉的沉迷于死之中，在这里水月斩是对付她的好办法。由于对外的高傲女王形象和不管对外还是对内的贪吃鬼形象变化太大，所以这就是传说中的“反差萌”吗……亡灵究竟需不需要吃东西也是个哲学问题……

符卡 『返魂蝶』



最终的符卡战斗，更甚之前所有招式，大量激光和死蝶让你眼花缭乱的到崩溃，唯有不断尝试躲避。不过如果你是东方系列一直以来的玩家一定很快就能躲过去了，毕竟和原系列的弹幕相比弱爆了。

当然虽然单单标题就把FALCOM的面子说光了，而此游戏也确实有着不少优点，不过当然作为同人来说缺点也是肯定有的。游戏中打击感和打击音效可以说是比较硬伤的问题，和商业厂商的游戏相比明显魄力不够。而且游戏隐藏要素比较少，通关后除了照此挑战高难度外就没有其他可发掘的游戏性了。不过看到如此接近于商业作品的游戏，相信FALCOM一定是要加把劲了吧。

传统的幻想记者
射命丸文



喜欢写新闻的天狗，而且由于拍照手段和幻想乡最快的速度，让其总是在需要和根本不需要的她的时候记录下照片，也有着“冠希文”的非官方称谓……拥有无人能及的速度，实力非常强力，不过最大的爱好还是制作新闻。随便一说，天狗的报纸简直就是骚扰炸弹，不需要你去买，会直接上门扔你家窗户，如果你的窗户有玻璃？恭喜你……碎了……



符卡 龙卷『天孙降临的道标』

战斗到达最后阶段会使用的强力符卡，如果你之前还在想怎么这么BOSS还没上一关的强力的话，那么在这张符卡发动的时候你就明白了。强力的全屏攻击，而且附带龙卷风般的移动阻碍效果。这招虐了不少玩家，发动时快速躲到角落才是出路。



快意恩仇中的一个局 雨血二

游戏类型	角色扮演	发售日期	2011年12月
		游戏公司	Soulframe工作室
游戏特点	古龙风剧情独立游戏		
推荐人群	不仅仅只着重于游戏画面的玩家		

这是一款由国人开发的独立游戏……老实说我真的很想介绍却又很难介绍，因为大部分人在看了游戏画面之后就觉得这个游戏没有任何“意义”。究竟是玩游戏还是玩游戏画面，某猫在这里确实不想讨论，不过却像告诉留下来继续看的人，这是一个和所有玩家一样有着爱游戏之心的人的心意之作，书写着平凡人心目中的武侠，属于我们国人真正的游戏。



沐小蔡



“组织”前首领的独生女，同魂和左殇是青梅竹马。在组织首领已死的现在理应继承冥主之位来号令组织，不过却由于资历、武功以及各种算计阴谋自身的地位已经岌岌可危。爹爹的死亡、青梅竹马的叛逃与心机较量，让她对于自身产生了迷茫。

愧疚

欲探杀父真实

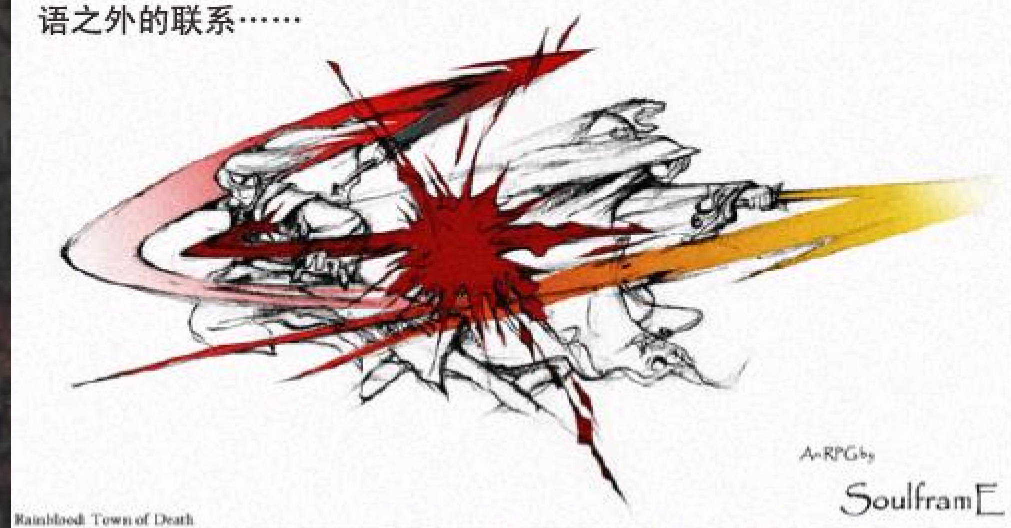
恨（？）

魂



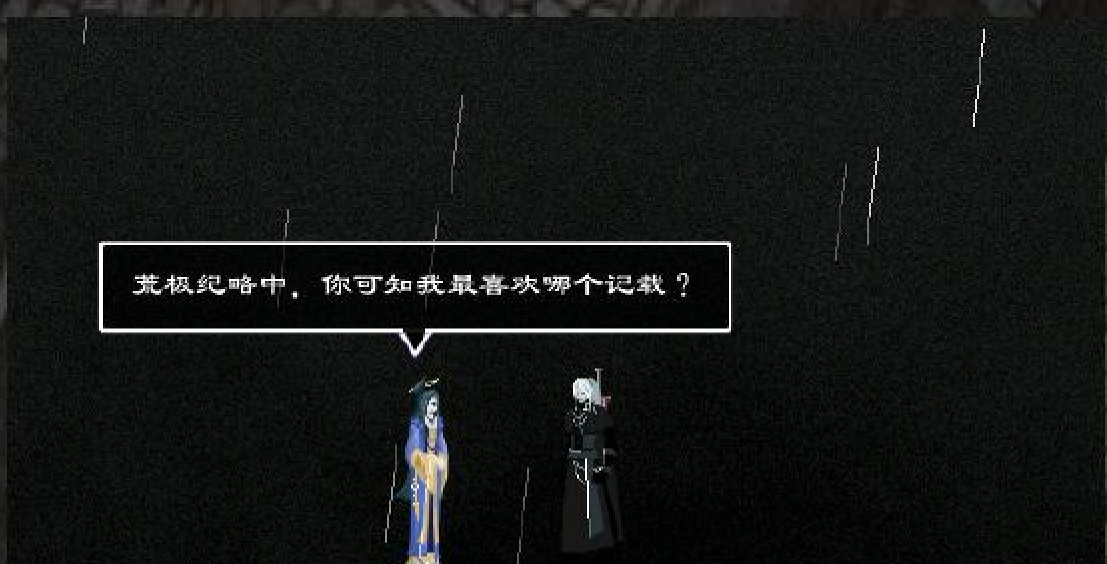
第一作的主角，位居“冥使”之位，但由于某人的布局而让“组织”的老首领仙逝。虽然本人对此事懊悔不已，但由此依旧遭受着组织上下的全体追杀，只得潜逃。是用剑的天才，最快的一剑在当进武林中没有人可以避开。但是在本作一开始并没有出现，有传言他身受重伤时受到某种禁忌秘方的医治。理应有着左右整个事局发展的能力与理由的他如今却不知所踪，理由究竟是为何呢……

兄弟、仇人，对他们两人来说有着太多言语之外的联系……



爱慕

真情或假意?



去进行一场注定不会有回报的恋情

黑镖门



专门负责江湖运货的特殊保镖，正在为“组织”运送为冥主所准备的“凝血毒丹”，但是却不幸遭到“影”的截镖。“影”手段残忍的作风不仅截走了镖，还将运镖者赶尽杀绝，仅仅有一位编号十四的镖师侥幸留下了一命，但是贵重的镖已失去的现在来到烨城的他又能有什么作为呢？



随着老冥主的陨落，“组织”日落西山。甚至连年轻的干部也开始勾结外党来博取地位。

影



虽然和“组织”同为被武林正道所唾弃，但是“影”与“组织”却也水火不容。虽然组织行事残忍、果断，但是所有的行动必有其规矩和理由所在。而“影”的上下无论是为人还是行事皆诡异、张狂、无所顾忌，意图吞并“组织”地盘而明争暗斗。

窥视其行动

想要察探详情

沐虽然一直试图扭转局势但是始终棋差一招……面对弑父的仇人她将作何抉择？



左殇



组织的的新任“冥主”即是剑术高手也是一个布局大师，因为和魂的决斗而身负重伤生命岌岌可危，组织上下也正倾力寻找可以医治的“凝血毒丹”。但期间很长一段时间都没有人见过左殇露面，所以也有人流言说其伤重已死，更有甚者有人看见左殇誓不离手的宝剑“紫冥剑”已落入他人之手中。

恨（？）

愿为其牺牲

利用（？）

面对“紫冥剑”落于白公子之手的确凿事实，魂却依然有过疑虑，究竟是有所估计还是看到了局的一角呢？



玄鱼



曾经是组织的情报操纵者，左殇之妻，在左殇与魂的争斗中为保护左殇死于魂之手。一个被魂喜欢又是左殇妻子的女人注定将会铸就一场风雨，而她的死成为了两人永远都不会忘记的过去。

白公子

江湖中忽然出现的维护正道之力，虽然接连诛杀武林邪道但白公子本人行踪诡秘始终没有露出过真面目，但武林内部已经开始接受了这股维护名门正派的年轻力量。



面对“紫冥剑”落于白公子之手的确凿事实，魂却依然有过疑虑，究竟是有所估计还是看到了局的一角呢？

老冥主



原名沐天邈组织的创始人兼第一代冥主。同时也是收养了魂和左殇之人，拥有着诸多的谜团，但是其中的诸多因果缘由也已随他入土（？）。

雨血一

本游戏的上一作故事，游戏长度大约3～4小时，剧情上是制作者像自己的偶像古龙致敬，所以男主角非常苦逼……讲述了《血雨2》中恩怨情仇的原因。故事中的时间只有1天不到，地点仅限于一个小镇中，但完整地描述了一个复杂，艰深的阴谋，以及充满灰暗气息的感情故事。游戏随《血雨2》免费提供，喜欢本作游戏的玩家推荐尝试一下。

独立游戏

有些类似于同人游戏，不过两者的区别类似于文化的差异，独立游戏往往侧重以崭新观点和概念推出的创新作品。独立游戏开发者，团队成员一般在10人以下，最常见的是只有一两人的小型团队，工作场所非常随意。和商业游戏不同，开发独立游戏并不一定会给开发者带来收入。只有少数成功的游戏能获得正式的发行渠道，大多数只能依靠网络发布，还要面对日益严重的盗版问题。

贪睡猫

实际上有许许多多的玩家对于本作抱有疑惑，因为“玩单机还要花钱？”这样一句笑话一直由我们很认真的本色出演。“这个游戏是不是值得我花钱，我不清楚。”这是玩家想要享受免费时用的最多的借口，如果不值那不是花冤枉钱，这样任何人都觉得理直气壮。但是在买卖中能够让任何买家都觉得“物有所值”的事情，从前不曾有过、现在不会有过、将来也不可能有。但是没花钱就拿了东西的事情却从古至今都有一个统一的说法，就是你TMD干了“鸡鸣狗盗”之事。

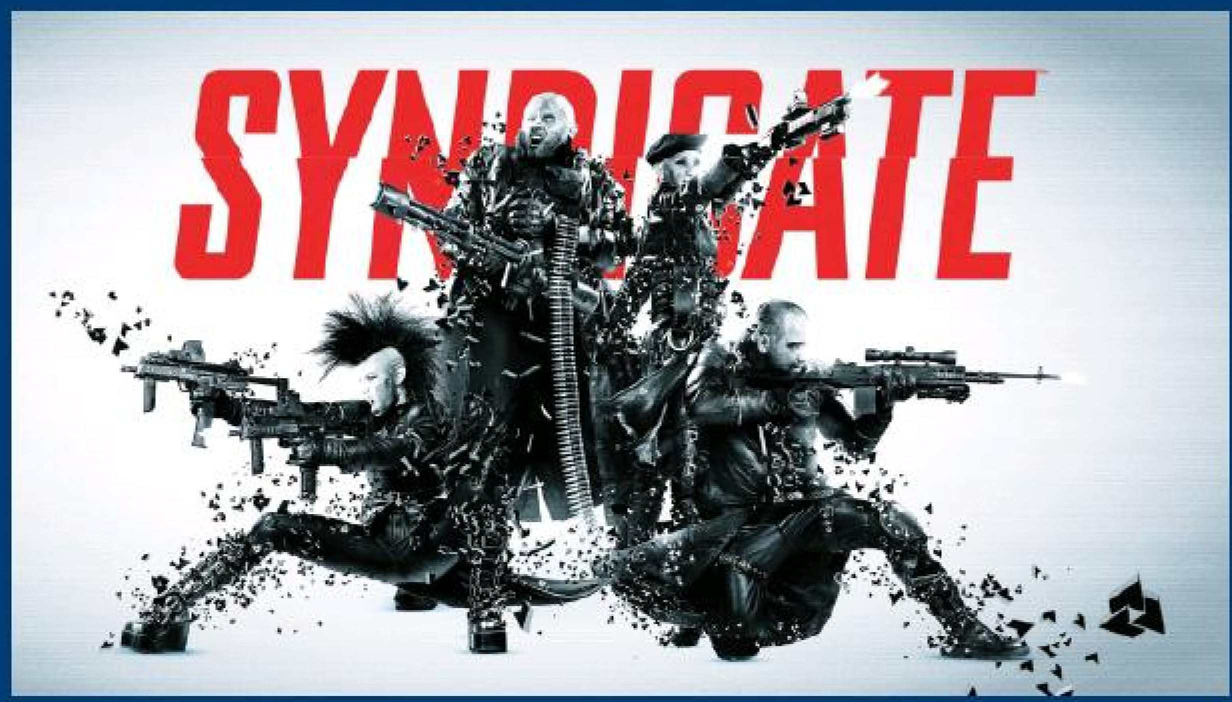
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

商业游戏

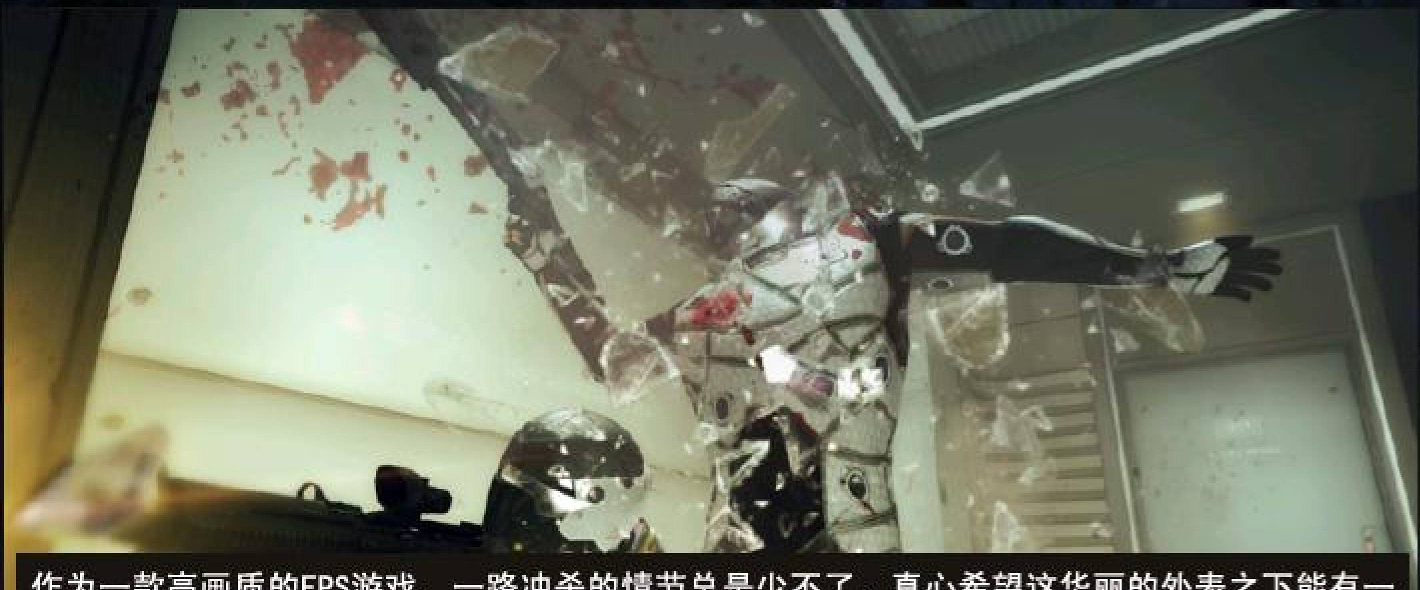
暴力辛迪加

A 期待度			
发售日期	2012年2月21日	第一人称射击	
游戏公司	Starbreeze AB		
游戏特点	赛博朋克		

推荐人群：有反抗精神的玩家



就像电影分文艺片和商业片一样，游戏界也有大量“爆米花”味道浓郁的商业制作。一款典型的商业化游戏一般就是买只好点的引擎，请几个美工做一套漂亮的场景，再加一段某某获奖小说的背景情节，基本上就可以投入宣传了。这类游戏通常做成第一人称射击，各种枪械往里面塞，越夸张越好。最后当然还要有热门的四人合作模式，如果反馈不错的话再加多人对战。这样做游戏周期短，投入少，也不愁没人会买，多数能捞回本钱。目测《暴力辛迪加》就是这样一款商业游戏。

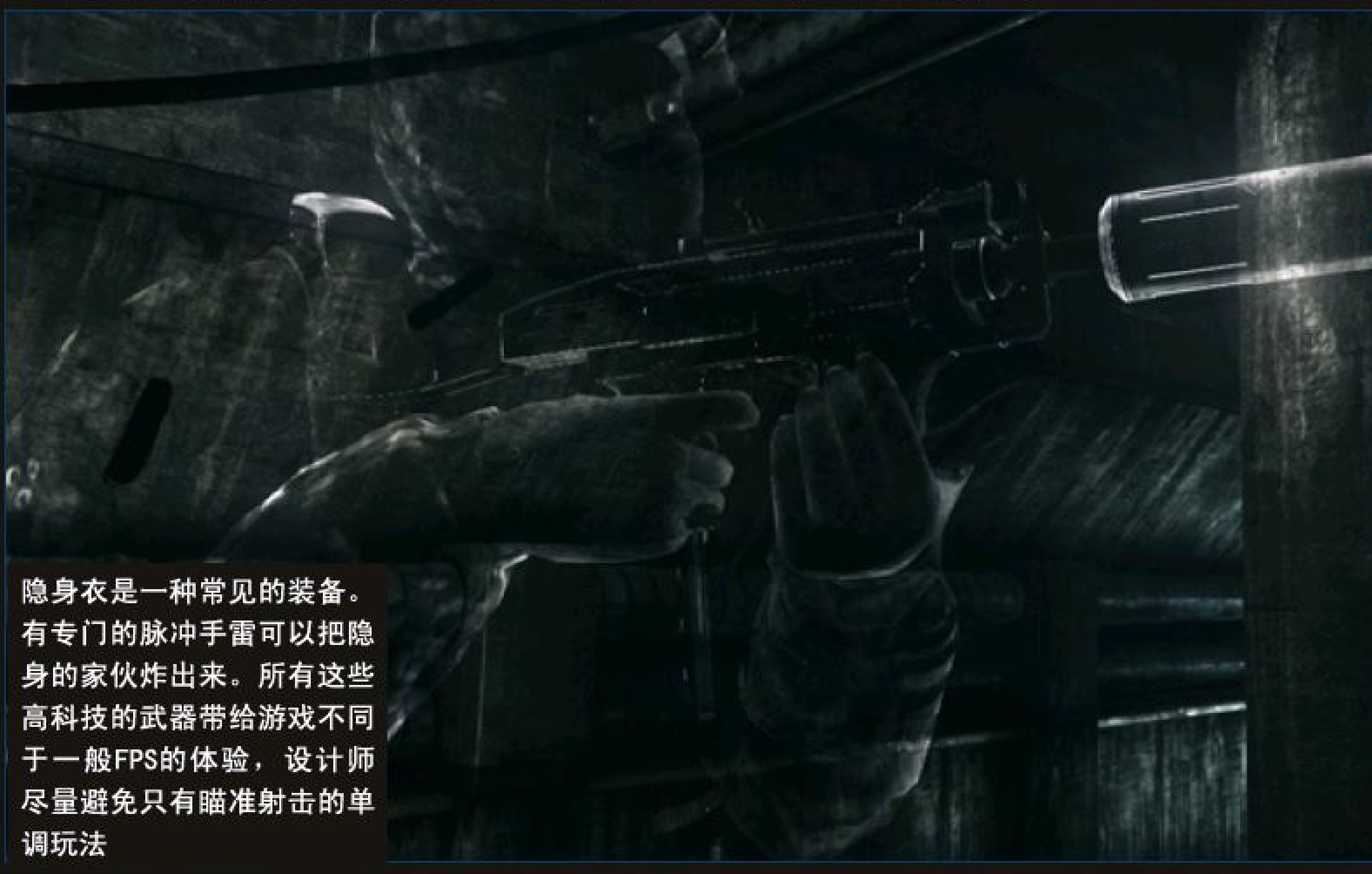


作为一款高画质的FPS游戏，一路冲杀的情节总是少不了。真心希望这华丽的外表之下能有一个有趣的核心。《暴力辛迪加》的金字招牌千万别变成了一款简单射杀的脑残游戏，湮没在FPS大军之中



因为一个从敌人脑中抽出芯片的重口味情节。暴力辛迪加在某些国家被列为禁品

高科技武器引入新玩法



隐身衣是一种常见的装备。有专门的脉冲手雷可以把隐身的家伙炸出来。所有这些高科技的武器带给游戏不同于一般FPS的体验，设计师尽量避免只有瞄准射击的单调玩法



游戏中充满着各种高科技的武器装备：扔出去之后爆开的子母弹，自动寻找敌人的榴弹，远程电锯一样的激光枪，还有某些高科技的枪械可以射出弧线形的子弹轨迹



在这款游戏中，“穿墙”不是外挂，而是功能。代理人可以通过脑中的芯片进入这种透视模式。脑中的芯片同样还能带来子弹时间。游戏的重点就在于善用芯片的功能

牛蛙工作室出品的原版辛迪加是一个动作冒险类游戏。EA这次推出的是一个射击类游戏。无论什么年代，垄断巨头的势力总是存在。

2069年，世界被划分成由几家巨型IT企业控制的区域。这些集团掌握了人们与数字世界交互的渠道。作为消费者的普通人，就像聚集的昆虫一样被它们的“数字产品”吸引到一起。只需一瞬间的功夫，辛迪加集团就可以在人的脑中植入神经芯片。辛迪加集团会为你提供教育、娱乐和工作，甚至是住房、医疗、银行和保险等一整套的生活方式。作为代价，辛迪加集团会获得你的个人信息，能够监督你的个人举止。在这个世界中，传统意义上的犯罪和战争已经消失了；取而代之的是各大企业集团之间的商业战争。各个集团之间会为了争夺市场和资源互相厮杀。

玩家在游戏中扮演某一个公司的代理人。代理人差不多就是公司派出的间谍或者战士的角色。他们有着魔法一般的技术力量，可以违反一般的数字协议。表现出来就是他们在战斗中能直接击溃敌人脑中的芯片，用意念杀人；或者黑掉普通人脑中的数字芯片，让敌人自相残杀。公司代理人也有着最有效和最致命的高科技武器，轻易就能搞出一波大动静。当然故事不会是线性发展的，玩家在不同的公司之间跳跃，最终会发现这一切阴谋背后的黑暗权利。最基础的道德选择是：为“这个系统”卖命，成为高层的走狗；还是反抗操纵者，打破垄断，给人类自由。

在2012年初，辛迪加似乎是喜欢射击或者合作模式玩家值得享受的游戏大作。

四人合作游戏模式



在四人游戏模式下，您和您的好友可以装备上高科技的武器装备，创建一个新的“辛迪加”集团，摧毁所有的竞争对手。通过一些简短的现场操作，玩家可以控制一片区域。相当于《求生之路》中安全屋的概念。

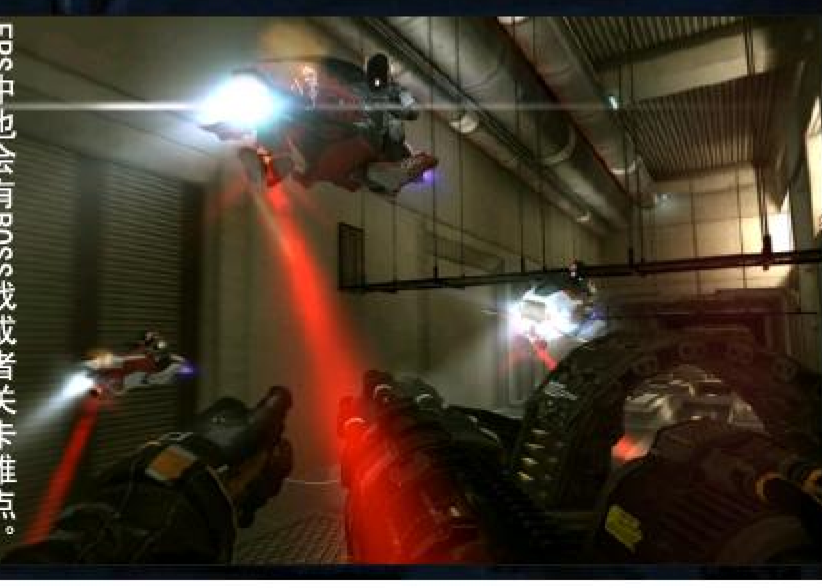
更多的多人模式正在开发中。从场景地图的设计上来看，可能也会开放联网对战模式。



多人模式用黄蓝两色区分敌友。除了FPS剧情中基础的“边射边跑”，玩家最好是考虑试用一下自己角色的特技能力。如果队伍中有人打掩护或者有人做医疗，无疑会大大提高整个队伍的战斗力。



FPS中也会有BOSS战或者关卡难点。BOSS身上量产各种宝贵的硬件，只要你能做掉它们，就能给自己好好升级一下。





十字军国王2

十字军东征时期是欧洲历史上一段黑暗而混乱的年代。当时土地被分割成小块的封地，封建小国王从各个角落里冒出来。代表世俗君权的皇帝与代表宗教力量的教皇斗争不断，人民生活在动荡不安之中。就是在这种情况下，突然有人站出来喊，“这是一个伟大的年代，你们是神圣的十字军战士，只要去解放东面的那些圣地，就能将自己从罪孽中解放出来。”于是一群平凡的人们就被鼓动成了狂热的战士，借着一些所谓的“神圣”的理由，干着一些肮脏的事情。



《十字军国王》这款游戏中，玩家扮演的就是其中一股小势力。你需要苦心运营，增加自己领地内的耕地和人口，填满自己的库房，任命辅臣，颁发律典。同时，你也要与周围的贵族互动，小心来自身后的背叛。把日常事务处理妥当后，也可以尝试向外扩张，最终创建中世纪欧洲最强大的王朝。但游戏并不是像传统的策略游戏要求玩家“征服一切”。它的目标可以是让王朝最负盛名，每一次统治者去世，他们的虔诚和威名将会为王朝增色。如果你不顾整个国家的和谐，一味地穷兵黩武，征收重税；那么当你的统治者去世的时候，帝国就可能爆发内战，变成四分五裂的一盘散沙。

游戏的玩法上和今年的《战国时代（Sengoku）》有些类似。一块巨大的世界版图上进行类似回合制的RPG游戏。地图上会标明周围的地形、地理特质和政治派别。另外，宗教力量也始终是中世纪欧洲的强力影响因素。如果你和主教的关系较好，就能得到资金的援助，还能提高军队的质量，更好地发动一场战争。

在战斗部分，游戏提供的并不是像《星际争霸》那样的即时战斗，而是一个数字化的战斗模式。一个士兵的化身在世界地图版块上移动，和其他的化身发生冲突。决定战局的是军队规模，部队士气，武器质量等等。总而言之，做一个成功的君王需要大局观和统治心。

游戏将会支持多人模式。最多可以支持32个玩家一起竞争。









《十字军国王2》中引入了家族血脉概念。玩家以一个基督教贵族身份开始自己的游戏。过程中可把自己的家业传给后人。但是也会遇到各种“贵族化”的问题。比如你为了和某个大家族结盟而牵涉入一段不幸的婚姻。你的妻子可能是你的近亲，而你们的孩子可能智商不那么正常。另外，主教可能会因为你们的乱伦而生气，让你的继承人不能获得宗教上的认可。另一方面，领国的敌人可能借用这次机会密谋篡夺你的王位。整个游戏从1066年开始启动，延续400年。期间会有足够多的乱糟糟的事情让你体验一个中世纪贵族的苦闷和酣畅。

B 期待度	发售日期	2012年2月7日
	游戏公司	Paradox
	游戏特点	中世纪欧洲策略
即时策略		

推荐人群：怀着贵族梦的懵懂少年

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



莫嘉娜船长和金龟

加勒比休闲一日游

B 期待度			
	发售日期	2012年2月	点击式冒险
	游戏公司	Reef Entertainment	
	游戏特点	海盗寻宝 迪斯尼画风	

推荐人群：喜爱解谜探宝的休闲玩家



任何一款AVG的背景画面都是游戏公司下狠功夫的地方。在日系画风主导AVG的今天，《金乌龟》画面走的却是美式迪斯尼风格，2D的背景上添加3D的立体人物。喜欢西方那种大条大块的玩家可以留意一下。



游戏宣传中介绍自己是一款“点击式”冒险游戏。游戏的流程不光是看着屏幕和对话一溜烟快进，而是需要仔细观察画面中隐藏的线索。简单说，玩的是侦测和推理。因为它同时也在Wii 和PS MOVE上发布，所以可以肯定它是有着类似体感操纵的玩法。至于能不能在PC上很好的体现这种创新的玩法，还有待游戏出来后再观察。如果你有PC体感设备或者手写笔，大概会好玩一些。

在冒险的中，除了勾人情节，还有多种可爱的小游戏能让玩家调整节奏。这些小游戏看起来比较低龄，传承了整款游戏轻松化，娱乐化的基调。







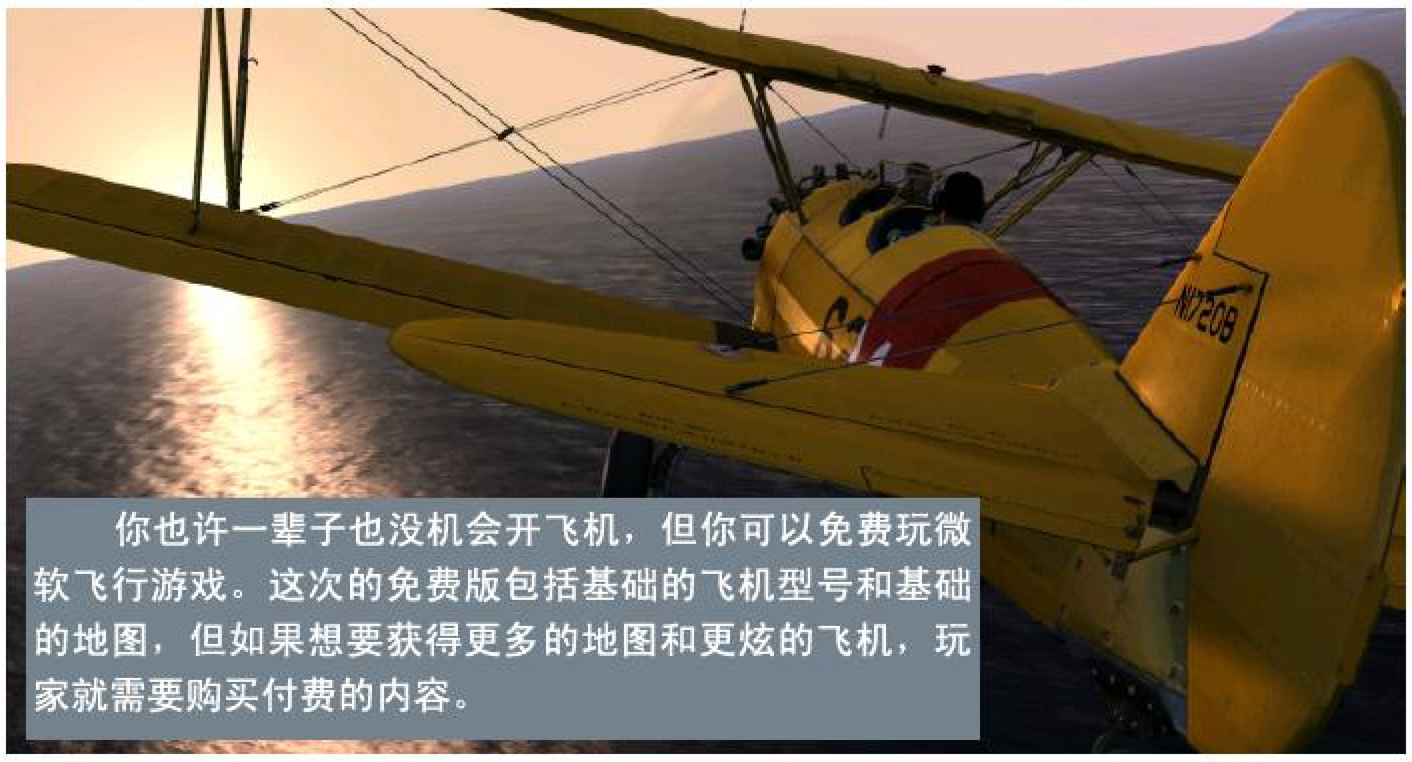
微软飞行 免费版

A 期待度	发售日期	2012年春
	游戏公司	Microsoft Game
	游戏特点	高度还原 真实模拟

飞行模拟

推荐人群：叔叔级老游戏爱好者 认真想开飞机的少年

自从《微软飞行模拟》开发第一代产品以来，已经过去了整整28年。即使是追溯到上一代的《微软飞行模拟X》，也已经是2006年的事情。这次，微软的游戏制作组顺应时代潮流，推出免费版的新游戏，名字也简化为《微软飞行（Microsoft Flight）》。有些人认为飞行模拟游戏已死，但我们相信依然会有玩家喜爱坐在显示器前一览众山小的感觉。



你也许一辈子也没机会开飞机，但你可以免费玩微软飞行游戏。这次的免费版包括基础的飞机型号和基础的地图，但如果想要获得更多的地图和更炫的飞机，玩家就需要购买付费的内容。



在玩法上，微软飞行依然保持着自己强大的游戏内涵。为了照顾到初级玩家，游戏依然有着简便化的操作方式和浅显易懂的引导教程；如果你是核心老玩家，也能在游戏中找到适合您的专业级操作方式和纯天然全仿真无插件的驾驶环境。



基于微软的LIVE游戏平台，玩家可以有自己的独立的飞行生涯记录。其中，玩家可以看到自己总的飞行时间、飞行里程、最喜爱的飞机型号、最快的飞行速度等等记录。相信很快就能见到炫耀这些成就的强力党了。





微软飞行系列的主要特色就是它丰富的飞行器型号和高度还原的操纵感。对于一个初学者，研究飞机的仪表盘就是一项浩大的工程。

Microsoft FLIGHT

山脊赛车：无限

肇事司机的最爱

B 期待度			
发售日期	2012年3月6日	赛车竞速
游戏公司	Bugbear Entertainment	
游戏特点	破坏型赛车游戏	
推荐人群：喜欢撞车菜鸟 肇事司机		

《山脊赛车》是一款结合了众多作品优点的精华大制作。游戏获得过的荣誉包括伴随PS系列主机和Xbox360首发等等。早在街机时代它就有一群忠实粉丝，也算曾经风光过，不过近几代作品稍显乏力。最新的这款《山脊赛车》是由欧美公司受日本公司委托开发的跨平台游戏，其中包括PC版本。虽然还不知道PC版是不是同步发行，但是电脑游戏的玩家总有机会可以在机器上试试看它的斤两。



除了系列一贯的“人物塑造”型竞速游戏，本次《无限》将会强调车辆和环境的破坏元素。“冲撞”将会是竞速中的一个重要环节，而不是一种失误。为了表现名车被破坏的真实感觉，开发商在物理材质的破坏方面下了大工夫。玩家们将能在游戏中看到非常漂亮的废墟和碎片。





虽然还是沿用《山脊赛车》的名字，但本作的主要赛道是在城市之中。正是在城市里，玩家更能不受限制地横冲直撞，撞破那些玻璃幕墙，撞穿单薄的路障，甚至是撞倒拦你路的桥墩。区别于传统的公路赛车游戏，《无限》中有大量的可破坏场景。玩家可以一路推倒下去。不受限制地碰撞就是游戏的根本风格。





名贵的跑车，有些人一辈子都买不起。当看着它们被撞成废铁，人就会产生一种释然的快感——游戏公司大概就是抓住了这一点心理特征，推出了破坏型的赛车游戏。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888











百兆俱乐部

新年十款会员游戏尝鲜



又有几期没和大家见面啦，之前大叔我主要忙着杂志改版和几款游戏大作的体验，暂时把这个栏目搁置了下来。如今改版完成，年也过了。我们新版的百兆俱乐部又和大家见面咯。在新的一年里，栏目除了一如既往的介绍单机游戏外，还会在特定时间加入网游和其他平台的专题介绍哦，总之内容要比去年丰富许多。好啦，废话少说，先来看看这期大叔带来的俱乐部新会员吧！

吞食天地2ND 800 MB

网汤 怀旧推荐

游戏类型 历史角色扮演
制作发行 晴天之秀
发行时间 2011年11月8日
官方网站 www.twkunion.com



袁术是本章节的终极BOSS

不知怀旧与复刻是否会成为2012年游戏行业的主题，但之前这一类型的游戏无一例外地受到了玩家的关注，比如《希特勒复活》《赤色要塞》《绿色兵团》等等。而这款著名红白机游戏《吞食天地》的复刻版同样也吸引了编辑部的小编们，要知道，大叔最早晚的两款三国游戏就是它和《霸王的大陆》哦！

游戏系统以享誉一时的FC吞食天地诸葛孔明传为基础，讲述刘关张三人从桃园结义起，平黄巾，灭董卓，讨袁术，定荆州，请孔明，烧博望，援赤壁，入西川，定三分，逐中原，得天下。画风清新自

然，系统简单明了，剧情以史实为主，加入部分改编剧情，也有个人英雄传记如关云长过关斩将，赵子龙长坂坡突围，孔明娶妻等等，将人物性格突出的更为真实。丰富的支线剧情，根据玩家的不同选择可使某些人物的命运发生改变。

虽说本次介绍的只是一款试玩版，只有一个章节，但和早期的《吞食天地》相比，还是有了质的飞跃，首先就是画面提升了很多，全屏效果下都很细致；其次新增人了物技能、团队阵型等新要素；还新增了Boss战，由敌方为1名头领+5名部将，Boss超长的血条和未知的HP，给玩家的带来极强的压迫感，难度也大大提升，配合Boss战音乐，将紧张与刺激程度提升到满点。

阿汤总结：这是一款可以让80后重新燃起怀旧与激情的游戏！



对曹操的BOSS战，是剧情需要哦



使用阵法可以先行攻击

雨血2：烨城 800 MB

贪睡猫 倾情推荐

英文名称 Rainblood 2: City of Flame

游戏类型 角色扮演

制作发行 Soulframe GameBar

发行时间 2011年12月21日

《雨血2：烨城》是第一部进军国际游戏市场的国产独立RPG《雨血：死镇》的续作，其前作于2010年5月登陆欧美各大电子付费下载平台，并以跌宕起伏的剧情和独树一帜的画面风格获得了欧美媒体和玩家的一致好评。游戏采用了类似《恶魔城》的横版画面风格，但战斗仍然为半即时回合制。画面表现上延续了前作备受好评的原创图像色调，并加以改进，给玩家留下深刻的印象。





黑白剧情过场略显简单



横版动作是小型游戏的主流

720 MB 百战天虫：疯狂高尔夫



虫子也打高尔夫





英文名称 Worms Crazy Golf

游戏类型 竞技体育

制作发行 Team 17

发行时间 2011年10月19日

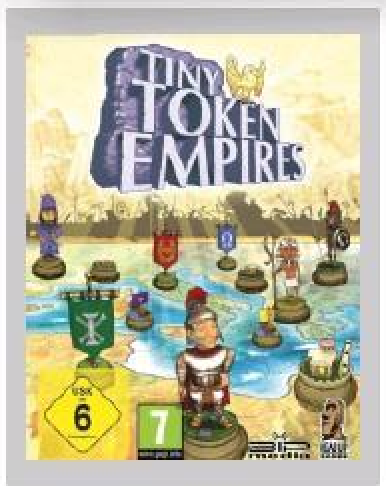
如今的游戏讲究多元化，什么都沾点边。这不，经典对战游戏《百战天虫》系列这次就将内容瞄准了体育和高尔夫。2.5D横版的高尔夫游戏，想必你一定没玩过哦！此外游戏还将包含大规模的多样玩法，包括经典道具与游戏机制，例如“绵羊，鼹鼠炸弹，磁铁”。 游戏还增加了多样的挑战模式，玩家需利用各种技能，例如加农炮，心灵传送，时间慢速等发挥完美的进洞表现。

微型令牌帝国 250 MB

英文名称 Tiny Token Empires
游戏类型 策略游戏
制作发行 THQ BiP Media
发行时间 2011年12月21日



征服欧洲



这是一款集回合制策略、经典三消于一体的益智类游戏，故事背景设定于中世纪战争时代，典型的古帝国画风，兼具古代罗马、希腊、埃及、波斯、迦太基的神秘风格，玩家在游戏中所要做的就是发展自己的城市与军队，吞并版图，把势力扩大到世界各地。游戏中的战斗和探索都利用经典的三消形式来完成，这种模式有其独特的规则，在游戏中的表现也是有趣多样。可谓是新一代SLG游戏的一大特色。

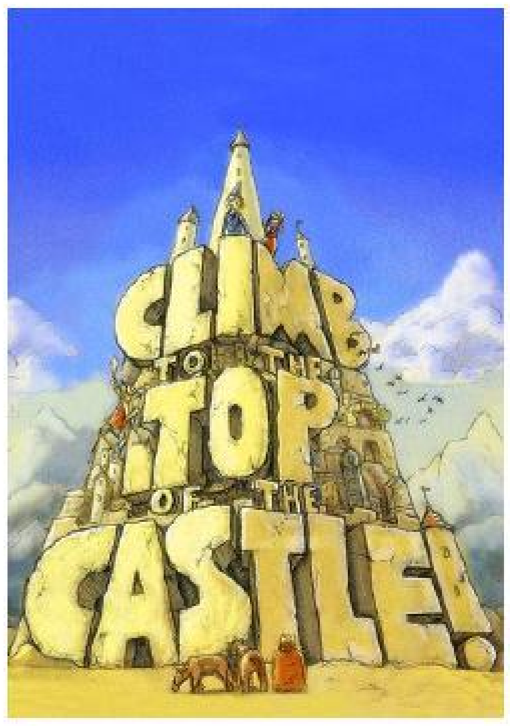

对战是以宝石迷镇的模式进行

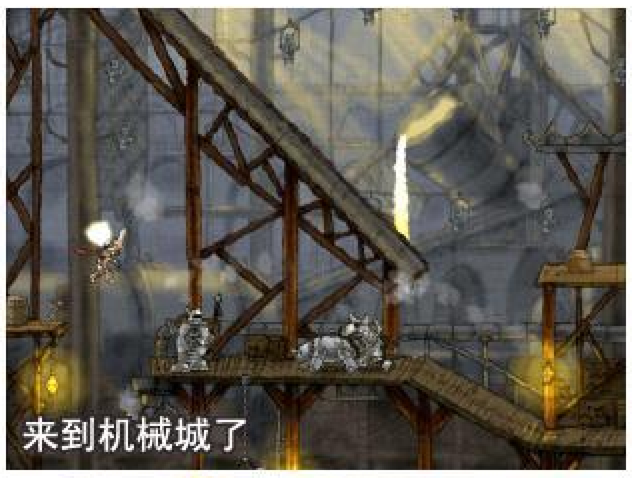

有武将单挑模式哦

骑士勇闯摩天城堡 95 MB

英文名称 Climb to the Top of the Castle
游戏类型 横版动作
制作发行 TwO Bros. Games
发行时间 2011年11月15日

这款游戏原本也是国外独立制作组自作的，在PC和T-PC平台发布，很快游戏以其独特的系统和画面吸引了大量的粉丝，特别是平板电脑用户。游戏的方式是控制一名带剑的骑士，消灭敌人，躲开机关，不断向摩天城堡的顶端攀登，救出被囚禁的公主。游戏中跳跃躲避的要素很多，趣味性很强，难度也不小。纸绘的绘画风格相当养眼。




来到机械城了


夜晚灯火效果做的还不错



铅笔画风显得很平民化

命运之旅：刺杀希特勒 850 MB

英文名称 A Stroke of Fate: Operation Valkyrie
游戏类型 冒险解谜
制作发行 SPLine Akella
发行时间 2011年10月28日

这款游戏虽说是标准类型的解谜游戏，但是内容却是非常吸引人的。二战时期的德国纳粹头子希特勒，不知道有多少人都对这个战争狂人恨之入骨．一系列的刺杀行动层出不穷，然而都被希特勒奇迹般地躲过了。就如同古巴的卡斯特罗一样，躲过的刺杀次数和面对的各种刺客多得令人咋舌。如今公布了一款指点类冒险游戏就瞄准了著名的7月20日的瓦尔基里行动。


刺探党卫军办公室


解谜就是鼠标到处点点点

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

死亡街区 660 MB

英文名称 Dead Block
游戏类型 第三人称视角射击
制作发行 Candygun Games
发行时间 2011年12月5日

这是一款结合第三人称动作与策略的僵尸持久战游戏，玩家会在游戏中扮演建筑工人杰克、交通督导员福克斯以及贪吃鬼麦克，与僵尸们在建筑物里决一死战。游戏的故事背景设定在1950年摇滚乐正窜红的时期，它却同时让已死去的人变成了僵尸，而玩家在游戏中则是世界上硕果仅存的倖存者。为了不被僵尸咬上一口，因此把自己关在建筑物里，并透过建造各种防御工事来防止它们入侵。



又是僵尸题材

拆迁公司 180 MB

英文名称 Demolition Inc
游戏类型 模拟经营
制作发行 Zeroscale
发行时间 2011年9月21日

在游戏中，你将扮演拆迁公司老板，通过利用各种工具和武器，来拆除各种废弃和违章建筑。游戏中的拆迁方式应有尽有，破坏球、挖掘机、放置炸药和电钻，使用滚轮式装卸机等等，还配有超详细的拆迁教程供你学习，超过30个任务地区给你试手（金融区、港口、工厂、分流站、旧城区、郊区），这绝对是专门为我国最新的特种行动部队——城管大队准备的专用训练游戏……



拆迁初级武器：大铁球



拆迁最终武器：外星人入侵

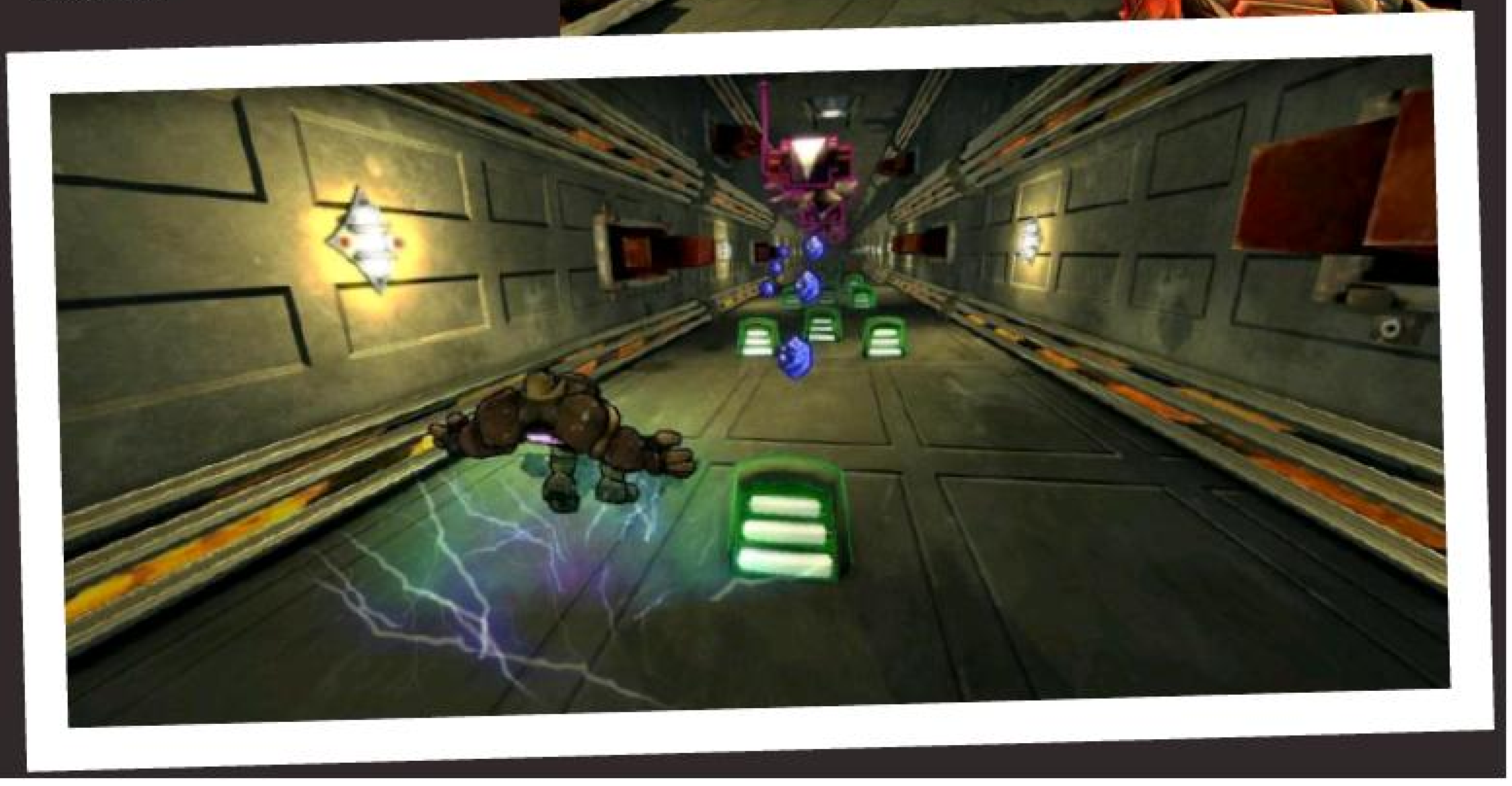
爆裂冲击 350 MB

英文名称 Bust-n-Rush
游戏类型 动作过关
制作发行 Techtonic Games
发行时间 2011年11月30日

《爆裂冲击》一款3D纵版动作过关游戏，为了报复兽机摧毁了他的朋友和家庭，主角开始他的旅程，他穿越了自己的星球，对抗邪恶的工厂，并且最后飞跃飞船并且摧毁巨大的卫星！是相比起同类游戏它更倾向于暴力。游戏有不同的难度选择，完成每一张地图来提升技能，除了单人通关模式外，游戏还有生存模式和多人模式。







爆炸行动 350 MB

英文名称 Operation B.L.A.S.T.
游戏类型 动作冒险
制作发行 Full Sail University
发行时间 2011年10月18日

本作是一款横向卷轴射击游戏，玩家将操作 Barron 或 Claire 打倒源源不绝的机器人大军以开拓出前进的道路，并发挥所有的技巧以获取最大的成果。玩家将利用交替多种射击模式，并释放出毁灭性的最终武器来破坏你的对手所派出的机器人军团。游戏中处处充满街机风格的卡通色彩，在你休闲的时候玩玩很不错哦。





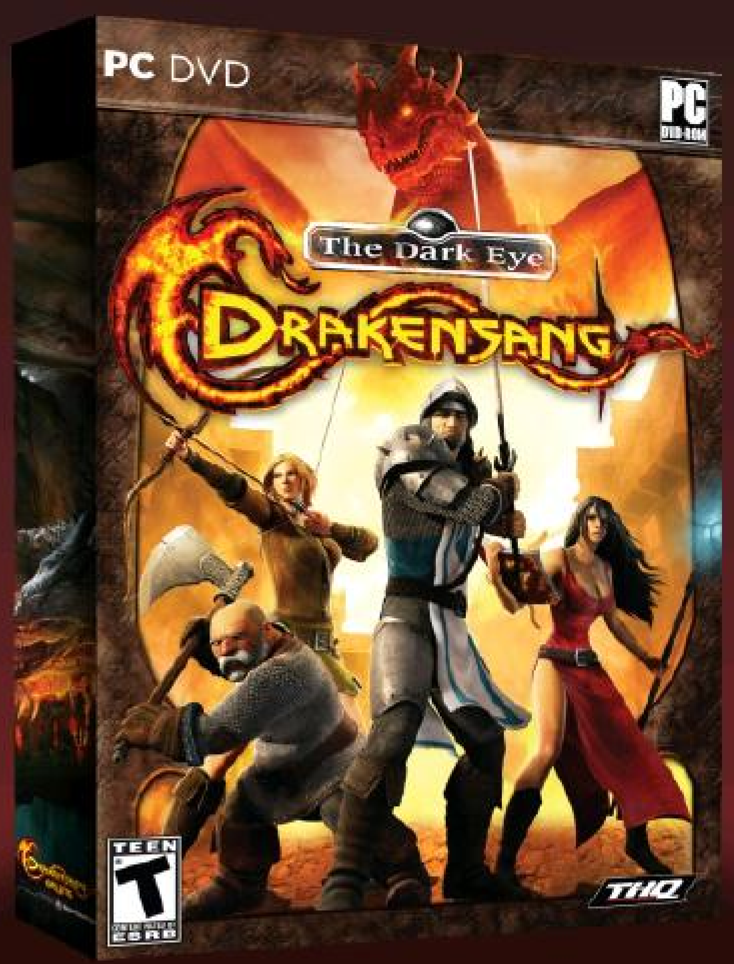
丛林战斗



龙歌online

这不是网页游戏？！

游戏类型	2.5D奇幻角色扮演
开发运营	BigPoint 国内运营：暂无
外服官网	www.drakensangonline.com
目前状态	公开测试中



记得阿汤叔在上月杂志风云榜栏目的“小编玩什么”里已经提到过这款游戏，由于我之前一直在玩《龙歌》的单机版，所以第一时间就关注到了它的online版。注册上线后发现游戏的效果不仅相当惊艳，而且风格与“暗黑3”极为相似！更特别的是游戏被厂商设计成为了一款只有25MB客户端的网页游戏。国内的传统WEBGAME大家都应该玩过，主要是以策略回合类游戏为主，画面也较为粗糙，而这次《龙歌OL》的体验却着实让大叔我震惊了，这样一款游戏如果在国内的话至少也得2.5G的客户端啊！好吧，闲话少说，接下来大家就跟随图文介绍一起来感受一下网页游戏的飞跃吧！

期待游戏的国内运营

使用浏览器即可进行游戏的奇幻网游《龙歌OL》（Drakensang Online）制是由德国著名网页游戏开发公司Bigpoint制作发行的最新一代动态即时制角色扮演网游。游戏已经在全球范围公测，玩家上官网注册下载，几分钟就能体验游戏咯（网速有点慢……）。目前拥有德语、英语、法语、西班牙语和意大利语五种语言模式可供选择。游戏还将在2012年进行其他二十五种语言的本地化工作。相信其中就有我们中国的版本哦！国内有钱的网游大佬们加油啊！有兴趣运营的可以联系阿汤叔……



Online游戏的画面完全颠覆了之前《龙歌》单机游戏的风格，基本上翻版了“暗黑3”的2.5D深景视角。各个系统也沿用了网游的特点，玩起来不会觉得很陌生。虽说画面粗看十分华丽，但毕竟这还是网页游戏飞跃的试水产品，细致表现力方面还是和传统客户端游戏有一定的差距。

电攻百科

《龙歌》系列曾经是在德国最受欢迎的一个基于龙与地下城系统的桌面角色扮演游戏战役，曾被Radon Labs公司两度改编成PC单机游戏，分别为《龙歌：暗黑之眼》，《龙歌：时间之河》和《龙歌：菲力森的秘密》。在故事发生的“阿卡尼亚大陆”上生活着各种各样的种族，不同的文化在这里融合，强盛的王国被建立并统治了整块大陆。随着人类的兴起，一个古老的种族慢慢退居到历史的阴影中，并逐渐被人们所淡忘。然而，时间打破了原本将永恒持续下去的秩序，远古的邪恶苏醒，黑暗势力聚集着自己的力量，预谋把大陆上的生物毁灭殆尽，而英雄，又将站在历史的舞台上……

网络游戏的网页化

《龙歌OL》是一款2.5D画面的多角色、集合了多种最佳游戏元素的全新作品。免去下载客户端烦恼的玩家在其中可以尽情体验游戏乐趣，能够更直接的加入到其他游戏玩家的虚拟战斗中，节省更多时间来获得游戏经验。

游戏的对战系统是一大亮点，它的设置是基于直接对战与短暂遭遇战斗这种更加直接的战斗方式。更多的RPG游戏的标准动作元素与玩家之间的互动团队配合。提高自身经验的同时，也有机会从合作中获得更多经验增长的机会，《龙歌Online》将把游戏对战变得更加多元化。在这个虚拟领域中，来自世界各地的玩家都将有相互碰面交流的机会，成为好友或结成联盟，共同完成这场冒险之旅。



随着游侠的加入，游戏的职业终于能够平衡。目前游戏中的三大职业为龙骑士（战士），魔术师（法师）和游侠（弓箭手）。在人物的设定上游戏还偏向欧美风格，不太符合东方人的审美，如果要在国内测试的话，还需要加以改进哦！











游戏中所有职业的技能都是以两种形式出现，一种是基础技能，随着等级提升可以学到，消耗的是角色的魔法、怒气等等。而另一种形式是对于基础技能的补充和加强，表现为红黄蓝黑四种属性，能量可以通过野外掉落和商店购买获得。



旋风斩相当华丽



连消耗性道具也需要成百上千点点券



这款游戏采用的是具有中国特色的免费道具运营模式，这点我国绝对走在世界前列。货币系统也分为两块，游戏基本货币和商城点券。说实在的，游戏的烧钱程度绝对不亚于《征途》，我计算过，如果你在30级想要拥有一套极品装备并获得各种强化效果的话，至少要花上1000美金……不过游戏初始的1.99美金新手套装还是很实用的，这点国内厂商可以学习学习，薄利多销么。



新版本更新，注册破百万

游戏官方于12月25日圣诞期间，更新了游戏的首个升级版本补丁。补丁将增加大量新内容，提升玩家角色的等级上限（40级）、加入新的可探索区域（雪域）和大量强大的新BOSS和新装备，同时补丁还为玩家带来了一个全新的职业——游侠，游侠是一个远程敏捷职业，官方表示游侠独特的技能系统将为玩家带来全新的游戏体验。

据开发商称，《龙歌Online》在短短两个月内就已经积聚了一大批拥趸。Bigpoint在今天召开的新闻发布会上宣布，这款暗黑类大型多人在线网页游戏自八月份启动公测以来，注册用户已突破百万。那么，接下来这款游戏将会走向何方？Bigpoint柏林分公司开发部总监Bern Beyreuther说道：“我们已经准备了大量内容更新——《龙歌Online》目前还仅仅处于婴儿期。”



法师的大火球



新的雪域地图画面效果貌似又提升了



新的游侠职业攻击力和生存力都很平衡

阿汤有话说

看过《龙歌OL》之后，大家多少应该知道为什么阿汤叔要预言拥有微客户端运营、时尚游戏方式和移动互联网平台的网页游戏会成为未来游戏的发展目标，三者它已经占其二。但是想要达成这个愿景，背后还需要有软硬件两大要素的支持。

硬件：网速提升

一则消息：最新发布的2011年中国信息化蓝皮书显示，全球宽带接入平均水平为5.6Mb/s，而中国平均速率仅1.8Mb/s，排名全球第71位。中国网速过慢已经成为网络经济发展的一大“软肋”，提高网速迫在眉睫。而工信部也在年末表示，2012年我国发达地区的网速可提升至20Mb/s以上，全国平均速率达到10Mb/s。如果能够达到这个速度，那阻碍页游发展的即时下载速率问题就迎刃而解了。

软件：HTML5标准

硬件解决了，软件的平台也在解决之中，最新的HTML5标准就是最好的证明，就像《龙歌OL》需要25MB的客户端那样，所有的WEBGAME都需要下载浏览器插件才能运行，这无疑增加了浏览器的压力。而HTML5的发展就是为了取代1999年所制定至今的HTML 4.01和XHTML 1.0 标准，运用包括HTML、CSS和JavaScript在内的一套技术组合来减免浏览器对于各种应用插件的需求，相信未来的页游不用下载任何东西就直接能在IE流畅运行了。

微客户端运营
时尚游戏方式
移动互联网平台
未来网游的解决方案！



骑士的远征

异军突起的3D网页游戏

游戏类型：战争策略　　游戏地址：www.game3d.com.cn

不久前，Mozilla的高管在其博客中声称未来的在线游戏将仅仅基于网页标准的使用，而在更早前，国内网游企业的大佬也提到过大型网游和网页游戏有融合趋势。这些话听起来十分“天方夜谭”，但当你发现越来越多的页游在玩法上毫不亚于那些落伍的客户端网游，而且画面也开始3D化后可能就会萌生另一种看法。

不知道大家是否记得上期栏目提到的《骑士的远征》，这是一款最近才推出的3D网页游戏。通过游戏官方公布的早期截图，你可以看到该作拥有近似《英雄无敌》的场景、战斗画面，而支持红蓝3D效果的画面选项更是国内网页游戏的首创（需要Unity 3D插件支持）。相信就冲着画面这一个亮点，也值得一探这款游戏的究竟。


城堡画面


开启3D效果后

游戏特色解析

《骑士的远征》并没有太复杂的人物建立选项，挑选性别、输入角色名就能进入游戏，值得一提的是，这款游戏居然还配有中文语音帮助系统！进入游戏后，可以看到光影效果极佳的场景画面，你可以利用鼠标中键移动视角或推拉镜头，美中不足的是，该作不支持镜头旋转功能，而且游戏的战斗场景也被固定为左侧敌方部队、右侧我方部队的传统格局。

虽然从截图来看，该作的场景、战斗画面很像《英雄无敌》，但实际玩法就截然不同了。《骑士的远征》并没有行动路线的设定，在游戏初期的时候甚至连兵力概念（也没用兵种概念）都没有，进入战斗的方式就是选中出现在地图中敌人，并点击“攻击”按钮。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

围绕英雄的战斗

玩家一开始在石中剑岛登陆，你需要依次战胜出现在场景中的敌人来推动剧情发展，并以此开启新的地图场景。通过几番战斗不难发现，脚下有白圈的敌人是你之前的手下败将，而脚下有红圈的敌人则是新登场的对手或者是曾经击败你的敌人。



主要通过训练来升级英雄

除了一些特定的BOSS级敌人不能重战以外，其他敌人都可以再次挑战。利用这一点可以反复刷钱和赚取用以对英雄进行特训的魔晶。

战斗中，敌我双方都立于各自的九宫格内，《骑士的远征》的战斗方式完全是电脑控制的站桩式轮流输出，位列画面左右两侧的敌我头像上会标示出英雄当前拥有的兵力（类似生命值的红槽）以及技能条（橙槽）。

好吧，一看到九宫格的战斗模式，想必游戏经验丰富的朋友已经能够猜到这款游戏还有阵型的概念了，在完成石中剑岛的所有战斗后，你将抵达主城，从而开启游戏的建造玩法，而在主城建筑中的军事学院，便可以进行阵型、战斗属性方面的升级。

初级的阵型只能布置2名英雄，二级阵型能布置3名英雄，但要想布置4名英雄，则要升级到6级阵型。



TIPS

1、英雄的等级将影响到其携带的兵力，你也可以将兵力其看成英雄的生命值。

2、一旦技能条充满，英雄就会施展自己的强大技能，譬如：主角会使出“纵深打击”来攻击一列敌人，而桑丘则会释放“防御壁垒”来增加物理和技能免伤。



一开始就有的防御阵型

鼠标移动到英雄头像上就能看到其战斗特点和技能

一击纵深打击一下打出了近2000的伤害！



城堡建设玩法

这里也顺便一提主城的各类建筑：

主城： 游戏中最重要的建筑，主城等级影响到英雄和其他建筑的最大等级，同时也影响到一些玩法的解锁。

宅邸： 特有建筑，进入后可以和助手互动来获得钱币以及披风奖励，升级可以提升互动数量。这个系统最有意思的一点是，你的游戏助手会以美女的造型出现在宅邸场景中，和美女进行互动就能看到她充满爱心的飞吻，而通过每天有限的互动还可以提高和美女的亲密度，从而解锁更高级的互动项目，譬如从初级的交谈阶段升级到触摸阶段（一共有5个互动项目可以解锁，后面是什么就不知道了）。



鸡心不是重点，钱和装备才是主题

商店：出售各类装备，同时商店的等级影响到装备可强化的等级。

酒馆：招募英雄，值得一提的是，这些英雄基本上都来自战斗中被你击败的敌人以及加入国家后，随着声望与爵位的提升而获得的声望英雄，当获得这些英雄后，你需要进入酒馆招揽他们，并调整出战阵型，才能让这些英雄在战斗中露面。

市场：进行粮草贸易，粮草则用以兵力补给。

粮仓：用以存放粮草，升级粮仓可以增加最大存贮量。

兵营：用以征兵，兵营等级越高，可免费募集的义兵数量越多。

训练营：训练英雄提升英雄经验等级的场所，训练营每升10级能增加一个可招募的英雄位。

军事学院：研究作战技巧和阵型的场所，升级后可出现更多能研究的科技。

银库：升级可以增加最大的银币储量。

民居：升级可以增加征收的银币。

除此以外，在达到一定等级后，还可以通过占领野外的农场和矿场来获得额外的粮食以及银币。



农场和矿场都一样，占领4小时候获得收益

爵位引发的阵营大战

以上，便是这款游戏最基本的玩法，不难看出《骑士的远征》主要玩的就是培养英雄，然后率领你的英雄部队打怪开地图，而装备升级系统、战术升级系统以及各种建筑的占领以及升级说穿了也是为了提升英雄部队的战力。那么，作为一款网页游戏，这款游戏的玩家互动又从哪儿得意体现呢？这就要提到该做的爵位、国家以及公会设定了。



可以看到国家只占世界地图很小一部分

爵位



投资操作一天只能三次

首先是爵位系统，爵位高低不仅影响到玩家每日上线领取的工资数额，在加入国家后还可以得到新的声望英雄，以及提高占领农场、矿场的最大数量等等。提升爵位的方式是积累声望，游戏总共提供了3类声望获得途径，包括远征战（PVE）、攻击敌国和投资城市。

国家阵营



点击他人城堡就可以看到征服、攻击按钮

除了一般的PVE战斗以外，《骑士的远征》还有征服属臣和攻击敌国这两类战斗。征服属臣自然针对同一国的玩家而言，而攻击敌国就涉及到国家阵营了。游戏中有三个国家，分别是浩瀚国、狮心国以及日出国，玩家20级加入国家阵营后，即可以参与除远征（PVE）以外的征服战和攻击战。

TIPS

1、征服属臣，就是击败同一国家同一城市区域内的其他城堡玩家，将其收为自己的属臣。每当属臣进行城堡征收的时候，其所得银币的20%将自动送给主人。需要注意的是，玩家可拥有的属臣上限将由玩家的爵位而定，最多能同时拥有5名属臣。此外，如果一个玩家城堡已经臣服于他人，你可以和其主人开战来抢夺属臣。

2、发动攻击战，则是进入其他国家的城市区域选择城堡开战，如果攻击敌方玩家成功，则能获得爵位声望。需要注意的是，如果你多次攻击他国，将被他国列入公敌行列。

公会

最后要说的公会系统则相对简单，公会只向自己国家的玩家开放。加入公会后，玩家每日可以领取到额外的公会薪水，这个薪水的多少同公会成员的人数有关。

综述

仅仅从网页游戏的角度来评判，《骑士的远征》已经是同类游戏中相当出色的一部作品了。但客观地说，这个出色还是基于游戏画面的加分。在游戏性上，该作在战术、策略上的设计以及玩家互动玩法方面仍显得有些单薄。决定战斗胜利的要素更多的取决于英雄的等级、装备而非合理的阵型以及兵种搭配，玩家间的互动玩法也显得有些小打小闹。说真的，当你第一眼接触到这款游戏的画面时，会情不自禁地将其同《英雄无敌》相比较，然后就不免为游戏的精彩画面而略感遗憾。



国内3D网页游戏回顾

相对于国外发展迅猛的网页游戏技术，国内的3D网页游戏虽然起步较晚，但其实在2010年起就已经开始逐步出现了。借此机会也特别介绍其他几款比较有特色的3D角色扮演类网页游戏。

天纪 游戏地址：tj.game5.com

国内的首款3D网页游戏。这部以三国为背景的角色扮演游戏，包含很多大型MMORPG的玩法，譬如采集系统、坐骑宠物系统、官职、副本等等。游戏支持360度的画面旋转以及缩放操作，要说遗憾的话，就是这款游戏有太多的地图边界限制，像四周的房屋、远处的湖泊都是只能远观而不能亵玩。从某种角度而言，《天纪》给人的感觉更像是一款能旋转视角的横版RPG，而回合制的战斗模式更是加深了这种被限制住的感觉。另外，基于Fancy 3D插件制作的3D游戏画面看起来也不是非常细腻，无论是场景还是人物都显得有点朦朦胧胧，感觉就跟一个轻度近视眼脱下眼镜后看到的景象一样。


城镇画面


世界场景

魔法哈奇网页版 游戏地址：haqi.61.com

原名《哈奇小镇》，淘米公司出品的游戏大多都是针对儿童玩家所做的，这款也毫不例外（也就是说平时的0：00-6：00，游戏都是关闭的）。该作有两种模式，一种需要下载40M的微客户端，另一种则是下载仅1M的ParaEngine网页插件，借助ie以及火狐浏览器进行游戏。作为一款突出社区主题的游戏，《魔法哈奇》和淘米的成名作《摩尔庄园》有一定相似度。事实上，游戏的很多玩法，譬如抱抱龙系统、家园系统、个性服装以及每周一更新的主题任务等等都会令人联想到《摩尔庄园》，而该作的宠物捕获系统也充满童趣，譬如一些宠物需要和它捉迷藏才能得到，一些则需要喂食浆果等等。值得一提的是，《哈奇小镇》改版升级为《魔法哈奇》以后，游戏的主体玩法开始偏离了轻松温馨的社区主题，这些改变包括角色多了经验条、抱抱龙不会生病了，而打怪也成了游戏常态（虽然抽卡式的回合制战斗还算有趣），是的，很多老玩家们对这些变动倍感纠结。想想看吧，原来你只是想找一款温馨的社区游戏，换换衣服弄弄家园，忽然它就变成了打怪练功的RPG，你怎么想？


游戏画面
战斗画面

龙枪Online 游戏地址：www.9u8u.com/game/lq/

一款以西方奇幻文化为背景的3D角色扮演类网页游戏，虽然名叫“龙枪”，但这款游戏其实和经典的《龙枪编年史》以及《龙与地下城》系列毫无瓜葛，运行该作需要下载乐游网自主研发的GboxII 3D引擎。和之前介绍的几款3D网页游戏不同，《龙枪online》的游戏模式是即时战斗模式，而且和那些大型的MMORPG游戏一样，这款游戏也有坐骑、宠物系统、生产技能体系、副本、种植等等玩法，并且还可以进行骑战。总的来说，该作的画面及玩法已经非常接近甚至超过一些客户端MMORPG了，要硬说该作有什么不足之处的话，那就是该作的游戏题材和大部分玩法系统已经被那些MMORPG做到烂了，凡是老玩家，都很难对这款游戏产生新鲜感（虽然会赞叹一下3D网页游戏可以做到这么一步）。另外因为缺少宣传，《龙枪online》的人气似乎也一直不高。


游戏画面


骑宠战斗

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

后院三国 SNS游戏

游戏地址 apps.pengyou.com/27789

从名字就能看出来，这可不是什么正经的三国游戏，这里不讲究“桃园结义”的情谊，也没有令人眼花缭乱的计谋。好吧，故事背景依然设定在魏、蜀、吴三国逐鹿中原的战乱时期，玩家的任务也和那些乘着乱世发迹的大混混小混混一样，千言万语归结为一句话，那就是守住家然后抢更大的地盘！就玩法而言，《后院三国》是一款集合了塔防和战争策略玩法的游戏，而游戏的战斗也颇具喜感，就是在敌城各处空降你的拆迁大队，然后铲平画面中的所有建筑！





萌三国 SNS游戏

游戏地址 apps.pengyou.com/32585

一款画面和武将造型都Q的不得了的作品，游戏里的武将还会用各种网络流行语插科打诨，譬如小乔居然会一边打架一边嘟哝着要和网友赴约，公孙瓒则会拿出一副教父派头大言不惭地要教训人等等，也无怪游戏会取名“萌”三国了。《萌三国》的主要玩法是城市建设、武将培养和征战，值得一提的是，这款游戏的建造场景居然是横版画面，当建筑不够放置的时候还需要进行扩建，而按照三国经典战役，诸如：官渡之战、赤壁之战等大仗设定的征战旅途配合战棋模式的打法也让游戏颇具挑战乐趣。





城市与文明 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/cityciv

作为一款SNS游戏，《城市与文明》可以说是一款玩法相当复杂的作品。但要是你玩过育碧的纪元系列，譬如《纪元1404》的话，就会觉得这款游戏很有亲切感了。游戏的总体思路就是建造各种市政建设来提高城市声望，从而吸引居民迁入，好让你顺利完成目前的建造关卡。关卡？没错！这款SNS游戏是按照章节来推进游戏进程的，只有完成当前关卡的任务才能顺利进入下一章，所谓的关卡任务包括建造多少民居，修多少路，升级多少住房等等，而要想升级住房，你就得有足够的城市声望来吸引居民搬入，所以各类农业、商业、军事、基础以及服务设施都要建造并合理布局！这款游戏目前只开放了波斯文明，不过从设定来看，该作还有中国、埃及、希腊文明可以选择（顺便一提，古希腊不是四大文明古国，古印度才是）。



金字塔之迷 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/jinzita

目前在人人和朋友网上都挺热门的一款经营类新作。这款游戏以古埃及为背景，玩家将在埃及女王的授意下努力建设自己的一亩三分地。总的来说，这款游戏和《忍者村》、《开心农场2》的玩法差别不大，玩家每天要做的事情无非是种种菜、养养小动物、有空清理一下地图上的野树、杂石之类的，再按照任务要求建造点住宅或美化设施，直到把角色的能量值耗尽。游戏最大的成就无疑就是看着自己辛苦建设的城市日益繁荣了，这里要特别提醒的是地里的作物一定要及时收获，不然可是会腐败的。





坦克突击战 flash游戏

游戏地址 flash.17173.com/flashfile/2012-01-04/20120104104632757.shtml

本作是bigdino出品的一款坦克射击游戏，单从游戏画面来说的话，游戏粗线条的美式卡通风格并不讨喜，然而当你驾驶着自己的坦克开始挑战《坦克突击战》的关卡后，就会逐渐被游戏中的各种趣味设定和战斗节奏所吸引。从某种角度而言，《坦克突击战》和红白机上的《坦克大战》有很多相似之处，譬如俯视角的游戏画面，可以摧毁的砖墙以及各种类型的敌方坦克——冲着你碾压过来的重甲坦克、会在自身前方的扇形方向发射散弹的攻击型坦克等等。另外，通关过程中获得的金钱还可以用来升级、改装你的座驾，你可以在护甲、转速、移动速度以及视野这四个方面着力强化。





拳皇1.68 flash游戏

游戏地址 flash.17173.com/flashfile/2011-12-30/20111230140430232.shtml

拳皇系列可是格斗游戏界的金字招牌，这样经典的作品被同人Flash化一点也不奇怪，而这次要介绍《拳皇1.68》正是这样一款Flash同人游戏。该作不仅拥有出色的片头动画和众多可选角色，譬如大蛇、不知火舞、春丽、八神等等，游戏模式也非常丰富，包括“玩家VS电脑”、“玩家VS玩家”、“练习模式”、“教学模式”甚至还有“电脑VS电脑”的选项（看电脑互相PK么？）。另外，游戏还给多名角色加入了新技能，连击系统和乱入系统也在这款游戏中有所体现。





神秘魔法 flash游戏

游戏地址 www.game.com.cn/game/puzzles/magical-mysteries-play.html

非常轻松休闲的一款“消除”类游戏，画面也很不错。游戏的具体玩法是在魔法方块的左侧和上侧放置各种颜色的圆环，三个同色圆环即可消除。值得一提的是，这款游戏的不同关卡都有非常独特的任务，有些关卡是和对手比拼消除速度，有些关卡则是要求你在限定时间内消除制定格子里魔法圆环。可以说，随着关卡的递进，游戏的趣味性和难度也会逐步的提高！另外，该作还有众多魔法道具以及可解锁的成就，对于喜欢休闲益智游戏的玩家而言，这是一款值得一玩的游戏。





黑白颠倒2 flash游戏

游戏地址 www.game.com.cn/game/puzzles/magical-mysteries-play.html

有时候，好的创意远比精致的画面更能吸引人，而这次要介绍的《黑白颠倒2》就是一款画面只有坑爹的黑白两色、背景音乐也不怎么样的创意游戏。玩家在游戏中的目的就是控制自己的角色成功找到并进入通往下个关卡的大门，在这一路上，你会遇到各种各样的障碍，比如一个根本跳不上去的台阶，一些需要钥匙开启的大门，会把你扎得透心凉的陷阱等等，更可气的是，每个关卡都有非常诙谐的对白来劝你尽快投降，要想顺利通关，你就要充分利用Shift键将世界在黑白两色间颠倒。









卡牌英雄传

52位魔兽传奇英雄人物尽收其中

让你领略发生在游戏之外的经典故事

这是魔兽世界的历史背景　这是游戏玩家们的最爱

这是收藏家的瑰宝

零售价48元

邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界–卡牌英雄传》典藏版。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

⚠注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

电脑游戏攻略

荣誉出品

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信